

AGES 13+
3-5 Joueurs

RISK

LEGACY



MATERIEL:

- Plateau • 5 Dés • 175 Cartes
- Cartes d'armée • 275 Unités militaires
- Des fiches de notes pour les parties

QUOI DE NEUF???

C'EST VOTRE MONDE. C'EST VOTRE GUERRE. C'EST VOTRE HERITAGE.

Nous faisons quelque chose de différent avec RISK Legacy. Il s'agit d'un jeu où les choix que vous faites dans une partie finissent par affecter les futures parties, où les actions ont des conséquences, où vous façonnez l'histoire de votre monde.

Nous allons vous demander d'écrire sur votre jeu pour le marquer, mettre des autocollants dessus, et même, en jeter des pièces.

De fait, c'est ainsi que ce jeu fonctionne. Vous vous retrouverez finalement avec un jeu qui a connu une guerre - votre guerre.

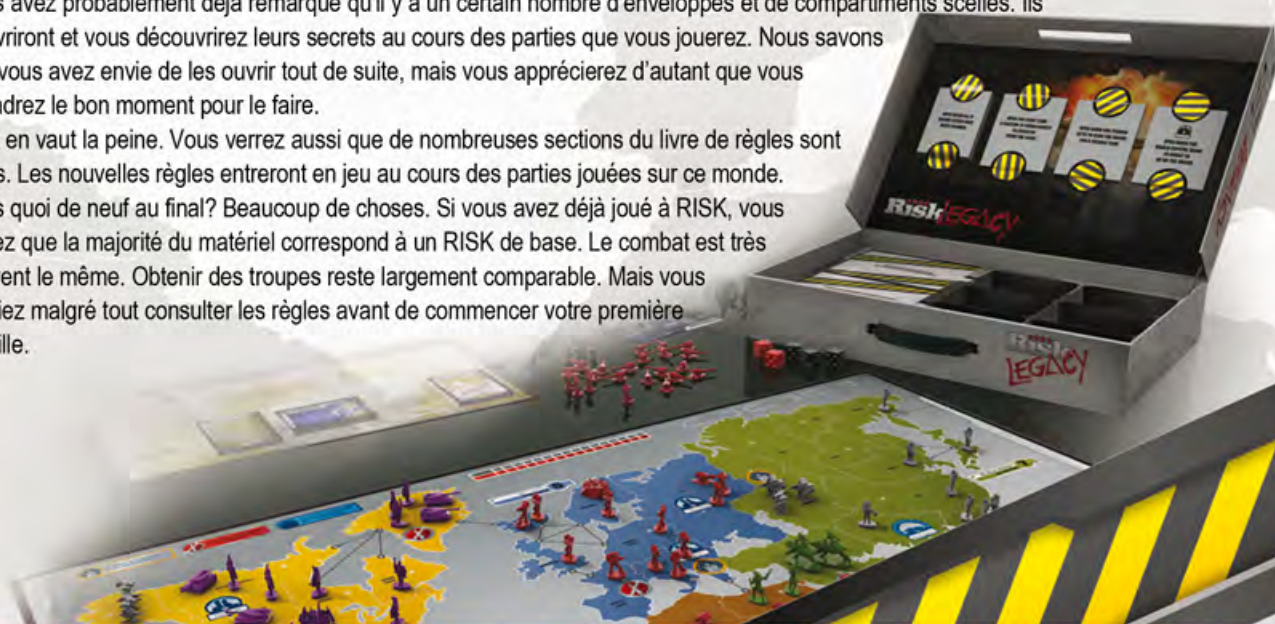
Il n'y aura pas deux jeux identiques. Chacun aura sa propre histoire, ses propres faiblesses, ses points forts et ses propres héros.

Les premières parties dans ce monde seront un peu plus simples et directes (par rapport à un RISK). Mais les choix que vous ferez dans ces parties auront des conséquences sur les suivantes. Plus vous participerez à des guerres et plus de richesse entrera en jeu.

Vous avez probablement déjà remarqué qu'il y a un certain nombre d'enveloppes et de compartiments scellés. Ils s'ouvriront et vous découvrirez leurs secrets au cours des parties que vous jouerez. Nous savons que vous avez envie de les ouvrir tout de suite, mais vous apprécierez d'autant que vous attendrez le bon moment pour le faire.

Cela en vaut la peine. Vous verrez aussi que de nombreuses sections du livre de règles sont vides. Les nouvelles règles entreront en jeu au cours des parties jouées sur ce monde.

Alors quoi de neuf au final? Beaucoup de choses. Si vous avez déjà joué à RISK, vous verrez que la majorité du matériel correspond à un RISK de base. Le combat est très souvent le même. Obtenir des troupes reste largement comparable. Mais vous devriez malgré tout consulter les règles avant de commencer votre première bataille.



LEGACY MOTS CLEFS

Il s'agit d'un glossaire de termes et de la manière dont ils sont utilisés. Ne vous occupez pas de le mémoriser maintenant, il vous servira de référence pendant que vous jouerez.

Marqueurs: Les marqueurs sont des autocollants qui vont sur des cartes Faction ainsi que sur les territoires du plateau de jeu. Un territoire est marqué lorsqu'il a un autocollant, sinon, il est considéré comme non marqué.

Ville: Une ville est un marqueur. Elle a un nombre de population et peut être nommée. Il y a 3 types de villes: Les Mineures, les Majeures et la Capitale mondiale. Un territoire ne peut avoir qu'une seule ville à un moment donné. Vous ne pouvez pas recouvrir une ville existante par une autre, sauf indication contraire.

Pouvoirs: Un pouvoir est un marqueur. Les pouvoirs modifient les cartes Faction. Une carte Faction ne peut avoir qu'un pouvoir de chaque type (couleur).

Cicatrice: Une Cicatrice est un marqueur. La plupart modifie un territoire. L'une d'elles va sur les cartes Faction. Un territoire ne peut en avoir qu'une seule à un moment donné, tout comme une carte Faction (elle sera jaune). Vous ne pouvez pas recouvrir une Cicatrice existante par une autre, sauf indication contraire.

Naturel: Lorsque le texte se réfère à un jet de dé naturel, il indique la valeur que vous avez obtenu sur votre dé, avant toutes modifications.

Contrôlé / non contrôlé: Vous contrôlez un territoire lorsque vous avez une ou plusieurs armées dessus. Vous ne le contrôlez pas si votre QG est seul dessus.

C'EST VOTRE MONDE.

En 2128, après des années de guerre mondiale, les physiciens théoriciens réunis avec des astronomes, des ingénieurs et des physiciens des particules, annoncèrent une percée à couper le souffle: la possibilité de créer de nouvelles Terres.

Au lieu de combattre pour des ressources et des provisions de plus en plus rares, les factions et les populations purent se transporter vers une terre verdoyante, épargnée par les humains.

En grande pompe, les colons partirent pour la première terre "clone" créée, prêts à laisser la guerre derrière eux. Il ne fallut que deux mois pour qu'ait lieu la première bataille. Il s'avéra que les factions n'étaient pas encore prêtes à partager, à renoncer aux rancunes du passé, ou à pardonner les offenses. Une fois les Terres futures colonisées, les guerres futures suivirent.

Vous êtes sur une de ces Terres. Elle est en attente de votre histoire, de vos guerres. Actuellement il n'y a pas de villes, pas de guerres, même les continents n'ont pas de nom.

Mais tout cela va changer. Les guerres vont venir. Elles le font toujours.

VOS FACTIONS



Die Mechaniker

Lourdement blindés et très défensifs, Die Mechaniker tentent de survivre, quoi que leurs ennemis puissent leur jeter dessus.



L'Enclave de l'Ours

Sauvages et primaires, les troupes de l'Enclave sont composées d'humains génétiquement modifiés qui terrifient leurs ennemis par leur férocité.



Les Balkanians Impériaux

Humains purs organisés et formés avec diligence Les Balkanians Impériaux veulent étendre leur vision du monde à cette nouvelle planète.



Khan Industries

Bien armée, mais mal formée, Khan Industries est surpeuplée et ses membres viennent de tous les milieux génétiques. Leur devise: les gens et les pistolets ne sont pas chers à fabriquer.



La République Sahraouie

Les guerriers Savvy utilisent de vieilles tactiques de guérilla et des équipements d'époque. La République Sahraouie est réputée pour être mobile et difficile à trouver.

Occupé / inoccupé: Un territoire est occupé quand une pièce est dessus (troupe ou QG), il est inoccupé quand aucune pièce ne se trouve dessus.

Jeter / Détruire (une carte): Une carte défaussée est placée dans sa pile de défausse. Si une carte est détruite, elle est retirée du jeu de façon permanente. Enterrée. Jetée à la poubelle. (Difficile à faire, nous le savons.) Si vous détruisez une carte de territoire, faire un petit "x" près de son nom sur le plateau pour montrer qu'il n'a plus de carte désormais.

Supprimer / Perdre (armées): si vous supprimez ou perdez une armée sur le plateau, elle revient dans votre réserve.

Démolir (QG): Si votre QG est démoli, remettez-le dans la boîte. Il est retiré de cette partie, mais il pourra revenir dans les prochaines.

Population: La population d'une ville correspond au nombre indiqué sur l'image. La population d'une ville Mineure est de 1, celle d'une ville Majeure est de 2, et celle de la Capitale mondiale est de 5. Votre population totale est la somme de toutes les villes que vous contrôlez.

UN REGARD SUR LE MATERIEL

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en 42 territoires. Les armées iront dans ces territoires. Parfois, elles seront nombreuses et parfois il n'y en aura pas.

Les territoires sont reliés par une frontière ou par une liaison maritime. Des territoires connectés peuvent s'attaquer l'un à l'autre. Il n'y a pas de différence entre attaquer par la mer ou par la terre ferme.



Les territoires sont groupés en six continents différents. Ils sont de couleurs différentes pour signaler à quel continent ils appartiennent. Vous aurez droit à des troupes bonus si vous contrôlez un continent entier au début de votre tour,



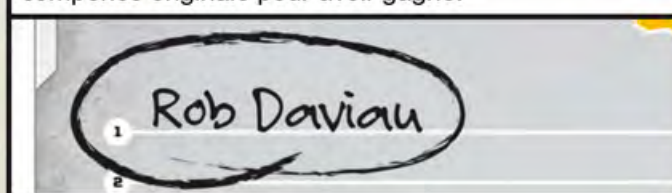
Les capacités de certains marqueurs apparaissent en haut du plateau. Le jeu démarre avec 2 Cicatrices (Bunker et pénurie de munitions) et le marqueur des fortifications disponibles. Les espaces vides sur le plateau se remplissent dès que vous ouvrez les enveloppes.



Chaque territoire a un symbole qui vous indique à quel endroit placer les marqueurs. Les Cicatrices se collent sur la moitié inférieure et les villes sur la moitié supérieure. En les plaçant sur ces symboles, vous vous assurez de ne pas avoir mis accidentellement deux Cicatrices sur un même territoire, ou recouvert un nom ou mis un autocollant sur une plume du plateau, etc.



Le tableau d'honneur. Les gagnants des 15 premières parties sur ce plateau, le signeront et recevront une récompense originale pour avoir gagné.



CARTES FACTION

Chaque armée est livrée avec son propre jeu de Cartes faction qui évoluera à mesure que vous jouerez plus de parties. On y note au dos le lieu où chaque faction a commencé la partie (si elle était dans cette partie) et si elle a gagné, résisté, ou été éliminée.



PIECES PLASTIQUES



Les figurines en plastique représentent armées et états-majors. Il y a 2 différents types d'armées: un fantassin seul représente une armée, un véhicule / une figurine montée représentent trois armées. Il n'y a aucune différence à mettre trois armées simples ou une pièce 3-armées dans un territoire: chaque option représente 3 armées. La dernière pièce en plastique est un QG. Chaque QG vaut une Etoile Rouge (vous avez besoin de 4 Etoiles pour gagner la partie. Il est donc bon de garder votre QG et de prendre celui des autres joueurs).

PLATEAU SATELLITE

C'est le plateau sur lequel vous placerez les différents types de cartes du jeu. Ce plateau vous permet de gérer ces cartes. Placez-le à côté du plateau de jeu.



LES DES

Vous avez des dés de deux couleurs différentes. Les 3 dés noirs sont utilisés en attaque. Les 2 dés rouges sont utilisés en défense.



ETOILES ROUGES

Ces jetons sont utilisés pour garder trace des Etoiles Rouges que les joueurs ont gagnées dans la partie.



MISSILES

Les joueurs reçoivent un missile pour chaque partie qu'ils ont gagnée dans ce monde.

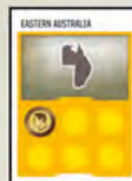


CARTES



RESSOURCES / CARTES RESSOURCES:

Il y a deux types de cartes Ressources dans le jeu: Les cartes Territoire et les cartes Pièce. Elles ont toutes deux des symboles Pièce qui représentent les ressources.



CARTES TERRITOIRE: Chaque carte Territoire a un nom de territoire et un symbole Pièce sur son recto, en début de partie. Plus vous jouerez de parties, et plus ces cartes obtiendront de ressources (Pièces), jusqu'à un maximum de 6.



CARTES PIERCE: Il y a 10 cartes de ressources avec le symbole Pièce. Ce sont les cartes Pièce.

Celles-ci forment une pile séparée sur le plateau, ne sont jamais améliorées et ne peuvent avoir plus d'une ressource (Pièce) sur le recto.



CARTES CICATRICE: Les joueurs recevront une carte Cicatrice avant certaines parties. Celle-ci permettra au joueur de modifier un territoire sur le plateau définitivement ou une carte Faction.



CARTE POUVOIR DE DEPART:

Ces cartes sont utilisées pour donner un pouvoir de départ à chaque Faction.

D'autres cartes entreront en jeu à l'ouverture des enveloppes scellées.

FEUILLE D'AUTOCOLLANTS

Ces marqueurs sont utilisés avant votre première partie et à la fin des quinze premières que vous jouerez dans ce monde.



ENVELOPPES SCHELLES

Ne pas les ouvrir jusqu'à ce que vous en ayez gagné le droit!



BUT DU JEU:

Etre le premier joueur à avoir 4 Etoiles Rouges, ou (beaucoup plus rarement) éliminer tous les autres joueurs.



AVANT VOTRE PREMIERE PARTIE:

Avant votre première partie, vous personnaliserez votre monde et vos factions. Il n'y a ni bonne ni mauvaise façon de faire. Cela peut être la décision d'une personne ou du groupe, faite au hasard ou réfléchie.

Personnaliser les factions



Chaque faction a deux pouvoirs de départ possibles. Prenez le premier jeu de Cartes Pouvoir et choisissez-en un pour chaque faction. Retirez l'autocollant de la carte et collez-le sur l'espace vert de la Carte Faction correspondante. Dès que chacune dispose d'un pouvoir de départ, détruisez les pouvoirs restants; ils ne seront plus utilisés dans votre version du jeu. Si vous hésitez sur la façon de personnaliser les cartes, jouez cela à pile ou face pour chaque pouvoir de départ des différentes Factions.

Personnalisez le paquet de cartes Ressources

Chaque carte Territoire commence avec une Pièce (1 ressource). La section d'autocollants marquée AVANT VOTRE PREMIERE PARTIE contient 12 pièces en plus, qui se placeront sur ces cartes Territoire.



Retirez les 12 autocollants Pièce de la feuille et collez-les sur les cartes Territoire. Vous ne pouvez pas augmenter les ressources d'un territoire de départ au-delà de 3 avant la première partie (ensuite, une carte Territoire peut être lentement augmentée jusqu'à 6 ressources).

Remarque: les territoires augmentés jusqu'à 3 ressources avant la première partie seront âprement disputés. Les garder tous à 1 ou 2 ressources répartira l'enjeu sur le plateau. De même, l'augmentation de la valeur de tous les territoires sur un seul continent, le rendra très précieux, alors que répartir les ressources sur tout le plateau augmentera les raisons de se battre.

Comme précédemment, il n'y a pas qu'une manière de faire cela, mais des choix différents conduiront à une saveur de jeu différente. Si vous ne pouvez pas vous décider, mélangez les cartes Territoire, et mettez une pièce sur les 12 premières cartes de la pile tirées au hasard.

MISE EN PLACE A CHAQUE PARTIE



MISE EN PLACE DE CHAQUE JOUEUR

Les joueurs commencent chaque partie avec soit:



une Etoile Rouge



soit 1 ou plusieurs Missiles

Si vous n'avez pas signé le tableau d'honneur du plateau (lorsque vous gagnez une partie), prenez un jeton Etoile Rouge.

Si vous l'avez signé, prenez un jeton missile pour chacune de vos signatures. Voir page 11 pour plus de détails sur les missiles.

Les règles additionnelles A iront ici et remplaceront ces règles.

CARTES CICATRICE

Mélangez les cartes Cicatrice disponibles et donnez en une à chaque joueur.



S'il n'y en a pas assez pour chacun, alors personne n'en reçoit pour cette partie. Il y aura probablement quelques parties pour lesquelles il n'y en aura pas suffisamment (voir pas du tout) à distribuer mais plus vous ouvrirez d'enveloppes scellées, et plus vous mettrez en jeu de cartes Cicatrice.

CARTES AUTOCOLLANTS

Plus vous jouerez de parties de RISK LEGACY, et plus vous aurez accès à différentes cartes qui ont des autocollants (comme les Cicatrices).

Chaque fois qu'une carte n'a plus d'autocollants, elle est DETRUIITE.

AVANT LE PREMIER TOUR

Avant de choisir votre faction, il est important de noter de quel endroit du plateau vous commencerez la partie.

Un territoire de départ autorisé est soit:

- Un territoire non occupé qui n'a pas de marqueurs (pas de Cicatrices ou de Villes) ou
- Un territoire non occupé qui contient une Ville majeure que vous avez créée dans une partie précédente, (même s'il possède une Cicatrice).

Remarque: Au début de la partie, vous ne pouvez pas placer votre QG à côté de celui d'une autre faction.

Placez les cartes Faction, face visible sur la table et lancez les dés pour déterminer qui choisira en premier. Le joueur avec le dé le plus fort choisit en premier une carte Faction et prend les armées et le QG de cette faction. Placez vos armées devant vous. Au début de la partie, vous prenez l'ensemble des troupes de départ, soit 8. Prenez les 8 armées de la couleur de votre faction avec votre QG et placez-les dans un territoire de départ autorisé.

Les règles additionnelles B iront ici et remplaceront ces règles.

On procède ensuite dans le sens horaire, pour que chaque joueur choisisse une Faction et un territoire de départ autorisé.

Les règles additionnelles C iront ici et remplaceront ces règles.

Après avoir placé toutes les armées de départ et les QG sur le plateau, les joueurs inscrivent leur nom et leur territoire de départ sur le verso de leur carte Faction pour la partie courante. (Si vous n'êtes pas sûr du numéro de la partie, vérifiez le nombre de signatures du tableau d'honneur). On inscrit un "X" dans la colonne joueur des factions non choisies pour cette partie pour montrer qu'elles n'y ont pas participé, puis elles seront remises dans la boîte.

Le premier joueur est celui qui s'est placé en premier puis l'on procède en sens horaire.

Les règles additionnelles D iront ici et remplaceront ces règles.

Au fur et à mesure que vous jouerez et ouvrirez des enveloppes, vous obtiendrez des autocollants présentant de nouvelles règles que vous mettrez dans ce livret. Jusque là, ignorez les parenthèses et les commentaires grisés.

BUT DU JEU

Vous gagnez immédiatement lorsque vous êtes le premier joueur à avoir 4 ETOILES ROUGES, ou si tous les autres joueurs sont éliminés. Les ETOILES ROUGES peuvent être obtenues de plusieurs façons:

- Les joueurs qui n'ont pas encore gagné de partie sur ce plateau commencent avec un jeton ETOILE ROUGE.
- Chaque QG que vous contrôlez compte comme une ETOILE ROUGE. En prendre à d'autres joueurs est un moyen d'en gagner plus (Remarque: vous n'avez pas besoin de récupérer d'ETOILE dans le stock).



- On peut acheter des ETOILES ROUGES au début de son tour contre 4 cartes Ressources (peu importe le nombre de pièces sur ces cartes).



- Plus vous jouerez et plus vous découvrirez d'autres façons de gagner des ETOILES ROUGES. Celles-ci vous seront expliquées le moment venu.

Le nombre total d'ETOILES ROUGES d'un joueur à un moment donné est égal au nombre d'Etoiles qu'il contrôle sur le plateau, plus le nombre de celles qu'il a devant lui. Celles du plateau (QG et autres éléments vus plus tard au cours du jeu) peuvent changer de mains plusieurs fois dans une partie, alors que les jetons ETOILES ROUGES ne peuvent jamais changer de mains.

RESUME DU JEU

Chaque joueur joue dans l'ordre les 5 étapes suivantes. Puis, c'est le joueur à sa gauche qui joue. Le jeu se poursuit en sens horaire jusqu'à ce qu'un joueur gagne sa 4ème ETOILE ROUGE ou élimine tous les autres joueurs.

- 1 Début du tour
- 2 Rejoindre la guerre ou Recruter des armées
- 3 Se développer et Attaquer (en option)
- 4 Manœuvrer les armées (en option)
- 5 Fin du tour

REMARQUE SUR L'ORDRE DE JEU

Parfois, plusieurs joueurs veulent jouer une carte Cicatrice ou un Missile en même temps. Dans ce cas, la priorité est donnée au joueur qui l'a déclaré en premier. S'il est difficile de le savoir, la priorité va au joueur actuel, puis au défenseur (dans le cas d'un combat), enfin, en sens horaire à partir du joueur actuel.

1 DEBUT DU TOUR

Au tout début de votre tour, vous avez deux choix possibles.

ECHANGER DES CARTES CONTRE DES ETOILES ROUGES

Vous pouvez obtenir 1 ETOILE ROUGE contre 4 cartes Ressources. Peu importe le nombre de pièces sur ces cartes, vous devez payer 4 cartes Ressource pour 1 ETOILE. Vous pouvez en acheter autant que vous voulez dans un même tour, tant que vous avez assez de cartes pour le faire.

Les cartes Territoire échangées vont dans la défausse du plateau satellite. Les cartes Pièces retournent, face visible, dans leur pile.

Si vous achetez votre quatrième ETOILE, vous gagnez immédiatement.

JOUER UNE CARTE CICATRICE

Certaines cartes Cicatrice peuvent être jouées au début du tour de n'importe quel joueur. Elles ne seront jouées qu'à ce moment.

2 REJOINDRE LA GUERRE ou RECRUTER DES ARMEES

Si vous ne contrôlez aucun territoire, vous devez rejoindre la guerre à ce moment de votre tour. C'est le cas si toutes vos troupes ont été éliminées depuis votre dernier tour.

Si vous contrôlez au moins un territoire, c'est maintenant que vous devez recruter des troupes.

Vous ne pouvez pas faire les deux actions.

REJOINDRE LA GUERRE

Vous pouvez participer à la guerre à condition de le faire à partir d'un territoire de départ autorisé.

Prenez la moitié de vos troupes de départ et placez les dans un territoire de départ autorisé. Ne prenez pas de QG.



Éliminé: Vous êtes éliminé du jeu s'il n'existe pas de territoires de départ autorisés, même si ensuite, il en apparaît un.

Lorsque vous êtes éliminé, retournez votre carte Faction et notez dans la colonne appropriée, que vous êtes éliminé pour cette partie. Puis asseyez-vous et traitez plus bas que terre la personne qui vous a fait sortir. Enfin, préparez votre vengeance pour la prochaine partie.

RECRUTER DES ARMÉES

Le nombre d'armées recrutables est égal à la somme suivante:

- (Nombre de territoires contrôlés + votre population) divisé par 3.
- Tout les bonus continent (s).
- Les armées gagnées en défaussant des cartes.

TERRITOIRES ET POPULATION (villes)

Additionnez le nombre de territoires que vous contrôlez et la population de ces territoires (voir ci-dessous). Ajoutez-les ensemble, et diviser ce nombre par 3 (arrondir vers le bas). Si ce nombre est inférieur à 3, arrondir à 3. Placez toutes ces armées devant vous. Il y a un tableau sur le plateau qui permet de faire cela rapidement.

Population: Plus vous jouerez de parties de Risk Legacy, et plus vous aurez de villes fondées. Elles sont Mineures (population de 1), Majeures (Population de 2), ou la Capitale mondiale (population de 5). Votre population est la somme de toutes les villes que vous contrôlez. Si vous contrôlez 1 Majeure et 2 Mineures, la population est de 4 (2 + 1 + 1). N'oubliez pas d'y ajouter la population de votre territoire pour déterminer combien d'armées vous recrutez.

BONUS DES CONTINENTS

Si vous contrôlez tous les territoires d'un continent, vous le contrôlez. Le tableau à côté du continent montre combien d'armées vous recrutez. Ajouter ces armées au stock face à vous. Vous devez contrôler chaque territoire d'un continent pour le contrôler. Si vous avez 3 des 4 territoires de l'Amérique du Sud, et que le dernier est inoccupé, vous ne contrôlez pas ce continent. *Remarque: Si vous avez nommé un continent lors d'une partie précédente, vous obtenez une armée supplémentaire car vous le contrôlez (voir: Fin de partie).*

DEFAUSSER DES CARTES POUR RECRUTER DES ARMÉES

Les Cartes Ressources, Territoire ou Pièce, peuvent avoir une ou plusieurs ressources. Si vos cartes totalisent 2 ressources ou plus, vous pouvez choisir de les défausser toutes ou en partie afin de recruter des armées. Vous pouvez utiliser de 2 à 10 symboles Ressources. Reportez-vous au tableau sur le plateau pour voir combien d'armées vous obtenez en fonction des cartes utilisées. Ajouter ces armées à celles déjà devant vous.

Les territoires sur ces cartes ne permettent pas le recrutement d'armées. Vous ne pouvez pas obtenir d'argent en défaussant des cartes Ressources.

Les cartes Territoire défaussées vont dans la pile de défausse sur le plateau. Les cartes Pièces retournent, face visible, dans la pile de carte Pièces.

PLACER DES ARMÉES SUR LE PLATEAU

Après le recrutement de vos armées, placez-les toutes dans des territoires que vous contrôlez. Vous pouvez mettre toutes ces armées dans un seul territoire, ou les répartir sur plusieurs de vos territoires. Si vous n'avez pas assez de pions de votre couleur, vous pouvez remplacer trois pions 1-armée par 1 pion 3-armées. Si vous n'en avez toujours pas assez, vous pouvez remplacer vos pions par ceux d'une faction qui ne joue pas ou par d'autres éléments, pour autant que tous les joueurs comprennent la nature de ces pièces.



3 SE DEVELOPPER ET ATTAQUER (facultatif)

A ce stade, vous pouvez vous développer dans les territoires inoccupés et / ou attaquer des territoires ennemis adjacents pour tenter d'en prendre le contrôle. Se développer et attaquer est facultatif. Comme dans le Risk standard, vous pouvez vous développer et attaquer comme vous le souhaitez, à condition d'avoir suffisamment d'armées pour le faire.

DEVELOPPEMENT EN TERRITOIRE INOCCUPE

Le développement dans un territoire inoccupé est simple - déplacez au moins 1 armée d'un territoire adjacent que vous contrôlez vers le territoire inoccupé. Vous avez maintenant le contrôle de ce territoire.

DEVELOPPEMENT DANS DES VILLES INOCCUPEES

Le développement dans un territoire inoccupé contenant aussi une ville (Mineure, Majeure ou Capitale mondiale) est semblable au développement dans un territoire inoccupé, mis à part que vous devez faire face à la résistance locale. Lorsque vos armées se déplacent dans un de ces territoires, vous perdez un nombre d'armées égal à la population de cette ville. Si vous n'avez pas assez d'armées pour garder le contrôle du territoire après la perte de ces armées, vous ne pouvez pas vous y développer.

Remarque: Le déplacement d'armées dans le territoire d'une ville qui a des armées ennemies n'est pas un développement, c'est une attaque, traitée comme n'importe quelle autre attaque. Vous ne perdez pas d'armées en plus lors du déplacement dans une ville après l'avoir prise à un autre joueur.

ATTAQUER LES ENNEMIS

Si vous voulez prendre le contrôle d'un territoire qui contient les armées ennemies, vous ne vous y développez pas, mais, vous l'attaquez.

COMMENT ATTAQUER

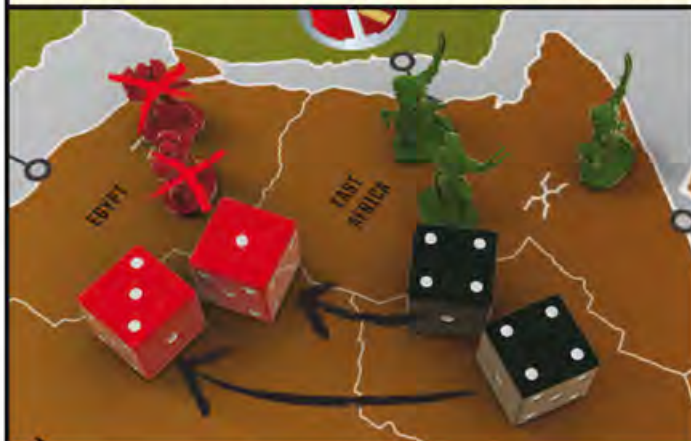
- Choisissez un de vos territoires qui contient au moins 2 armées. Sélectionner 1 armée pour «couvrir l'arrière» et protéger votre territoire. Les autres armées sont en droit d'attaquer le territoire ennemi.
- Choisissez le nombre d'armées qui participeront à cette bataille. Vous pouvez en envoyer 1, 2, ou 3. Votre territoire attaquant peut contenir plus de 3 armées, mais on ne peut attaquer avec plus de 3 en même temps.
- Le défenseur choisit 1 ou 2 armées pour défendre.
- Chaque camp lance 1 dé pour chaque armée dans la bataille. Cela signifie que l'attaquant lance 1, 2 ou 3 dés et le défenseur en lance 1 ou 2.
- Les deux camps classent leurs dés par ordre croissant. Comparer votre plus haut score au plus haut de votre adversaire. Le nombre le plus élevé gagne et le perdant retire une armée du territoire. Le défenseur gagne les égalités.
- Maintenant, comparez vos seconds dés les plus élevés de la même manière. Le perdant supprime une armée du territoire.
- S'il n'y a plus de dés à comparer aux vôtres, cela signifie que vous avez lancé 1 ou 2 dés de plus que votre adversaire, alors ignorer les.



L'Enclave de l'Ours en Afrique, attaque Die Mechaniker en Egypte. L'Enclave envoie un maximum de trois armées et Die Mechaniker défend avec un maximum de deux. La plus grande valeur des dés est un 5, valeur d'un dé défensif. Le défenseur gagne l'égalité et l'Enclave perd un attaquant. Les deuxièmes dés les plus élevés sont, pour l'attaquant un 4 et pour le défenseur, un 3. L'attaquant gagne et Die Mechaniker perd un défenseur.



L'Enclave de l'Ours peut envoyer deux attaquants car on doit en laisser un en arrière. Le défenseur peut défendre jusqu'au dernier homme. Les deux joueurs lancent 2 dés, et ceux de l'attaquant sont supérieurs à ceux du défenseur. Die Mechaniker perd ses deux dernières armées.



L'Enclave doit maintenant déplacer ses deux armées d'attaque vers le territoire vide. S'il y avait plus d'armées stationnées en Afrique de l'Est, elle pourrait les déplacer à ce moment. Elle ne peut emmener sa dernière armée, ce serait abandonner ce territoire.



MODIFICATION DU JET DE DES

Les marqueurs sur le plateau et sur les missiles, ainsi que les pouvoirs spéciaux des cartes Faction, peuvent modifier la valeur des jets de dés. Leurs effets sont indiqués en référence sur le plateau. Les règles suivantes sont valables pour toutes modifications de dés en combat :

1. Que vous augmentiez ou diminuiez un jet de dé, le résultat ne peut jamais être supérieur à 6, ou inférieur à 1.
2. Si plusieurs dés ont la même valeur, un seul est modifié par une Cicatrice, un pouvoir de Faction, ou des Missiles. Par exemple: Si vous défendez un territoire avec un bunker et que vous faites deux 5, un seul sera changé en 6 grâce au bunker de votre territoire défendant.



3. Parfois, une combinaison de Cicatrices, de Missiles et de pouvoirs spéciaux des cartes Faction peut influencer pour déterminer le dé le plus élevé. Réévaluer vos dés après l'application de tous les modificateurs pour voir lequel est désormais le plus élevé.

FORTIFICATIONS

Les fortifications sont des boucliers d'énergie qui protègent la ville contre les offensives. *Un territoire avec une ville fortifiée inoccupée coûte deux armées supplémentaires pour l'envahir.*



En défendant un territoire avec une ville fortifiée, le défenseur ajoute 1 à deux de ses dés. Les fortifications s'usent si l'attaquant attaque avec 3 armées. Après chaque attaque de 3 armées, on noircit l'une des cases de fortifications. Une fois les 10 cases marquées, cette ville n'est plus considérée comme fortifiée. Une ville fortifiée (partiellement ou complètement) peut toujours être refortifiée grâce à un nouveau marqueur. Toutes les cases vierges restantes sur l'ancienne fortification sont perdues.



MISSILES

Dans de futures parties, des joueurs pourront avoir un ou plusieurs Missiles. Ces jetons peuvent être défaussés pour modifier les jets de dés dans les combats comme il est indiqué ci-dessous.

N'importe qui (même sans avoir participé au combat) peut se défausser de Missile(s) après le résultat des dés, mais avant d'avoir retiré les armées. Pour chaque missile défaussé, le joueur peut changer la valeur d'un dé en un 6 non modifiable. Il peut défausser plusieurs Missiles pour changer plusieurs dés par combat.

Les joueurs peuvent défausser des missiles dans n'importe quel ordre et peuvent contrer un autre joueur en utilisant un missile, puis deux (ou plus). Si deux ou plusieurs joueurs essaient de jouer un missile en même temps, la priorité va au joueur actif (attaquant), puis au défenseur, puis à chaque joueur en sens horaire à partir de l'attaquant.

En attaquant la Sibérie, Khan Industries est sur le point de perdre deux troupes contre Die Mechaniker.



Désespéré par cette victoire, le joueur de Khan Industries joue un Missile, changeant un dé en 6, et modifie les résultats du combat en faisant une victime dans chaque camp.



Le Balkanien Imperial, qui n'est même pas dans le combat, veut faire gagner le défenseur et joue un missile, en changeant un dé défensif en 6. Cela signifie que Khan Industries va perdre ces 2 troupes attaquantes.



SI LE DEFENSEUR N'A PLUS DE D'ARMEE SUR LE TERRITOIRE

Déplacez les troupes attaquantes sur le territoire. Vous pouvez amener aussi des armées en plus, depuis le territoire d'attaque à ce moment. Ainsi, même si vous ne pouvez attaquer avec plus de 3 armées, vous pouvez en déplacer plus dans le territoire conquis, tant que vous laissez au moins une armée derrière. Un territoire ne peut jamais être laissé à l'abandon.

Si le territoire conquis a un QG ennemi, laissez le dessus. Désormais, vous contrôlez ce QG et l'ETOILE ROUGE correspondante. Si c'est votre quatrième ETOILE ROUGE, vous gagnez alors la partie.

Vous pouvez attaquer plusieurs territoires si vous le souhaitez et si vous en êtes capable.

SI LE DEFENSEUR A ENCORE DES ARMEES SUR LE TERRITOIRE

Vous pouvez encore attaquer soit les mêmes territoires, soit de nouveaux, si vous le souhaitez et si vous en êtes capable.

ELIMINER UN AUTRE JOUEUR

Vous éliminez un autre joueur si vous détruisez sa dernière armée sur le plateau. En récompense, vous obtenez toutes les cartes Ressources de ce joueur, mais pas ses cartes Cicatrice, ni les jetons ETOILE ROUGE / MISILES qu'il peut avoir. Selon l'état du plateau, ce joueur peut être en mesure ou non de participer à la guerre au début de son prochain tour.

Les règles additionnelles d'Ironto

4 MANOEUVRER DES ARMEES (en option)

Une fois que vous avez terminé avec les développements et les attaques, vous pouvez manœuvrer vos armées. Cette action est facultative.

Sauf si vous avez un pouvoir qui dit le contraire, vous ne pouvez effectuer qu'une manœuvre par tour.

Pour manœuvrer, prenez autant d'armées que vous le voulez dans l'un de vos territoires et déplacez les vers un territoire connecté. Les territoires sont connectés si tous les territoires intermédiaires sont sous votre contrôle. Vous ne pouvez pas passer à travers des territoires ennemis ou vides, et vous devez toujours laisser au moins 1 troupe dans le territoire d'origine.

Il ne s'agit ni d'une attaque, ni d'un développement, mais d'un simple mouvement d'un de vos territoires vers un autre, afin de protéger votre ligne de front, ou de vous placer dans une meilleure position pour votre prochain tour.

5 FIN DU TOUR

CICATRICES

Certaines Cicatrices se déclenchent sur le plateau à la fin de votre tour. Les pouvoirs de ces Cicatrices se produisent après les manœuvres, mais avant de récupérer des cartes Ressources ou Mission. Reportez-vous aux autocollants référents sur le plateau pour plus d'informations. Plus vous ouvrirez de paquets, et plus de cartes Cicatrices seront disponibles.

PIOCHER UNE CARTE

Si vous avez attaqué et conquis au moins 1 territoire adverse lors de votre tour, vous avez le droit de piocher 1 carte Ressource. Conquérir un territoire inoccupé, même avec une ville, ne vous permet pas de piocher une carte. Certains pouvoirs vous donnent d'autres moyens d'obtenir une carte Ressource. Sauf instruction expresse lors d'un événement, vous ne pouvez piocher qu'une carte par tour.

Regardez les cartes Territoire face visible sur le plateau satellite pour voir quelle carte piocher.



- Si vous contrôlez un ou plusieurs territoires figurant sur les cartes, vous devez sélectionner une de ces cartes, à votre choix.
- Dans le cas contraire, vous devez piocher l'une des cartes Pièces visible.

Les règles additionnelles d'Ironto

- S'il n'y a pas de cartes Pièces visible, et que vous ne pouvez piocher un des territoires indiqués sur les cartes, alors vous ne pouvez pas piocher de carte Ressource, même si vous vous en avez le droit.

Si vous piochez une des cartes Territoire visible, faites glisser les autres de la gauche vers l'emplacement maintenant vide, puis retourner la carte Territoire du dessus de la pioche et posez la sur le premier emplacement vide.

Si vous piochez une carte Pièce, défausser la carte Territoire de l'emplacement 4. Faites glisser les trois autres cartes vers la droite, retourner la carte Territoire du dessus de la pioche et posez la sur le premier emplacement vide.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche Territoire, mélangez les cartes Territoire de la défausse pour en faire une nouvelle pioche.



QUAND LA PIOCHE DES CARTES PIECES EST EPUISEE

A un moment dans le jeu, la pioche des cartes Pièces peut être épuisée. La première fois que cela se produit, suivez les instructions du plateau pour attribuer un jeton ETOILE ROUGE au joueur qui contrôle le plus de territoires. En cas d'égalité, aucun joueur n'obtient d'ETOILE ROUGE. Si la pioche des cartes Pièces s'épuise à nouveau, dans la même partie, aucune ETOILE ROUGE n'est attribué une seconde fois.

AUTRES TYPES DE CARTES OU DE MARQUEURS

Plus vous jouerez de parties de RISK LEGACY, et plus de cartes et de marqueurs différents entreront en jeu.

Pour votre première partie (au moins), vous pouvez ignorer les cartes événement et mission.

CARTES EVENEMENT

Les cartes Évènement sont mélangées et placées sur l'emplacement prévu du plateau satellite. A la fin de votre tour, après avoir pris une carte Territoire ou une carte Pièce; un évènement se produit si la nouvelle carte révélée dans l'emplacement 1 a un nombre pair de ressources. Retourner la carte supérieure de la pioche Évènement et effectuer l'action de la carte, y compris où la mettre après avoir résolu son effet. Les cartes Évènement défaussées sont remises dans la boîte. Si la pioche Évènement est épuisée en cours de partie, la défausse de cartes Évènement n'est pas remélanger pour refaire une nouvelle pioche Évènement. Cependant, des cartes Événements supplémentaires peuvent entrer en jeu en cours de partie. Ces cartes seront mélangées ensemble avec toutes les cartes de la pioche Évènement et la partie continuera. Vous ne déclencher pas d'Évènement lors de la pose initiale des cartes Territoire en début de partie.

Notez que certaines cartes Événements sont en rapport avec la population ou d'autres types de situations. Si jamais il y a une égalité ou si la faction / le joueur indiquée est assommé, éliminé ou ne participe pas à la partie, l'évènement ne se produit pas. (Remarque: Comme décrit à la section FIN DE LA PARTIE, les joueurs ont le contrôle sur le nombre de cartes Territoire pairs et impaires de la pioche. Vous pouvez contrôler directement la fréquence à laquelle les événements sont déclenchés dans ce monde.)

Pouvoirs antagonistes: Parfois, les multiples pouvoirs des cartes Faction ou les effets en cours des cartes Évènement sont antagonistes. Si cela se produit, le pouvoir négatif l'emporte toujours sur les capacités spéciales d'une faction. Par exemple, l'un des pouvoirs de départ de la République Sarahouie consiste à manoeuvrer entre 2 territoires, même s'ils ne sont pas connectés. Si le pouvoir d'une carte Évènement obligeait les factions à manoeuvrer uniquement entre des territoires adjacents, il l'emporterait sur le pouvoir des Sarahouis.



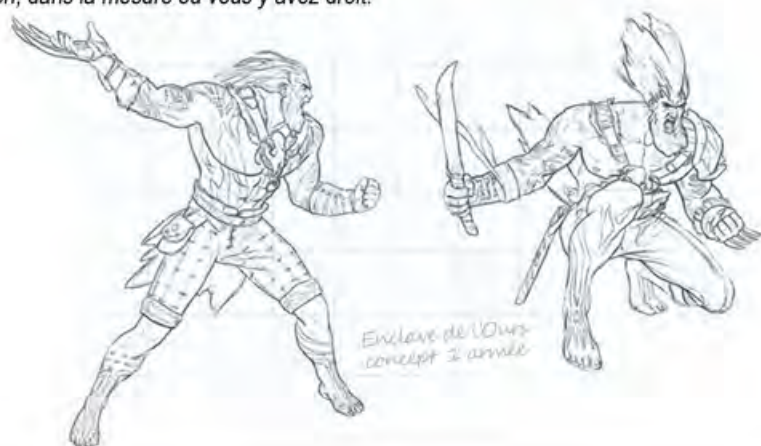
CARTES DE MISSION

En début de partie, placer au hasard, une carte Mission face visible dans la case carte Mission du plateau. N'importe quel joueur peut essayer de réaliser cette mission pour gagner un ou deux jetons ETOILE ROUGE.

A la fin de votre tour, si vous avez réussi la mission, vous pouvez défausser la carte dans la boîte et prendre la récompense indiquée (un ou deux jetons ETOILE ROUGE).

Si la partie n'est pas encore terminée, on replace une carte Mission au hasard sur le plateau. Vous ne pouvez réaliser qu'une mission par tour et vous ne pouvez pas piocher une carte Ressources dans le même tour où vous avez terminé une mission.

Remarque: Vous pouvez toujours tirer une carte Ressources au lieu de remplir une mission, dans la mesure où vous y avez droit.



Les règles additionnelles G iront ici.

Les règles additionnelles H iront ici.

Les règles additionnelles I iront ici.

Les règles additionnelles J iront ici.

Les règles additionnelles K iront ici.

Les règles additionnelles L iront ici.

Les règles additionnelles M iront ici.

Les règles additionnelles N iront ici.

FIN DE LA PARTIE

La partie est finie dès qu'un joueur a 4 ETOILES ROUGES ou si tous les autres sont éliminés. Les récompenses vont au joueur qui a gagné ainsi qu'à ceux qui ont résisté (non éliminés)! Les 15 premières parties jouées sur ce plateau permettront à la fois au vainqueur et aux factions qui ont résisté, de changer quelque chose pour préparer les guerres à venir sur ce monde.

TOUT LE MONDE

Tous les joueurs doivent défausser leurs cartes Faction et enregistrer celles qui ont gagné la partie, résisté (encore en jeu), ou été éliminées. Vous êtes considéré comme éliminé si vous n'avez pas d'armée sur le plateau en fin de partie, même si vous auriez pu rejoindre la Guerre à votre prochain tour.

SI VOUS AVEZ GAGNE

Le vainqueur met son nom et la date sur la première ligne libre du tableau d'honneur du plateau. Libre à lui d'ajouter des slogans, des commentaires, des devises, ou des insanités, le cas échéant.

Après cela, le gagnant peut faire une des actions suivantes:

- Nommez un continent (+1 renfort exclusivement pour vous).

Les six continents commencent sans nom. Vous pouvez nommer n'importe quel continent anonyme avec le nom que vous choisissez. Si vous nommez un continent, alors celui-ci vous donne le bonus d'une armée



en plus, que vous contrôlerez dans de futures parties. Par exemple: Vous nommez l'Amérique du Sud "Awesometonia". Sur ce tableau, Awesometonia donne un bonus de 2 armées au joueur qui le contrôle, mais vous donne à vous seul un Bonus de +1 pour un total de 3 armées. Mettez y vos initiales pour ne pas oublier que c'est vous qui l'avez nommée.

- Fondez et nommez une Ville Majeure (2 populations).



Prenez l'un des cinq marqueurs Ville Majeure et placez le dans un territoire qui ne contient aucune ville. Nommez la. Dans les futures parties, il y aura une Ville Majeure à cet endroit, avec une population 2, et ce territoire sera désormais considéré comme un territoire de départ autorisé pour vous seul. Mettez y vos initiales pour ne pas oublier que c'est vous qui l'avez nommé.

- Annuler une Cicatrice (La Cicatrice est détruite).



Prenez l'un des quatre autocollants "vierge" et collez-le sur l'une des cicatrices placées sur le plateau. Cette cicatrice est annulée, mais on pourra à nouveau en placer une, dans de futures parties. Vous ne pouvez annuler une ville grâce à cette récompense.

- Changer un bonus continent (+1 ou -1 pour ce continent pour toujours).



Il y a 2 marqueurs continent dans le jeu — un +1 et -1. On les place à côté d'un bonus de continent sur le plateau pour affecter ce bonus de façon permanente. Un continent ne peut être changé qu'une fois (en positif ou en négatif).

- Placez un marqueur fortification sur une ville (+1, +1 en défense).



Prenez l'une des 5 marqueurs Fortification et placez le sur le plateau en encerclant toute la ville, même si elle était déjà fortifiée. Si vous recouvrez une ancienne fortification, ne vous occupez pas des segments inutilisés restant dessus. Voir page 11 pour plus de détails sur les marqueurs Fortification.

- Détruire une carte Territoire (carte est réellement détruite).



Parfois, certaines Factions deviennent hors de contrôle, et certaines zones du monde deviennent trop fortes. Choisissez n'importe quelle carte de territoire et détruisez-la. Écrivez un petit "x" près du nom de ce territoire sur le plateau de jeu pour montrer qu'il n'a désormais plus de carte.

Remarque: il existe plus de 15 récompenses dans le cadre du jeu. Cela signifie que certaines ne seront jamais mises en jeu.



SI VOUS AVEZ RESISTE MAIS PAS GAGNE

Avec le monde qui change autour d'elles, les factions qui ont résisté peuvent aussi changer leur statut. En procédant en sens horaire à partir du gagnant, chaque joueur qui a résisté, choisit une des options suivantes. Remarque: si vous avez été éliminé, vous n'avez rien à choisir:

- **Nommer et fonder une ville mineure (+1 population).**



Choisissez un territoire que vous contrôlez en fin de partie et qui ne contient pas déjà une ville. Prenez l'un des 9 marqueurs Ville Mineure et placez-le dans ce territoire. Nommez cette ville. Pour les futures parties, il y aura à cet endroit une Ville Mineure, d'une population de 1.

- **Mise à jour d'une carte (+1 ressource)**

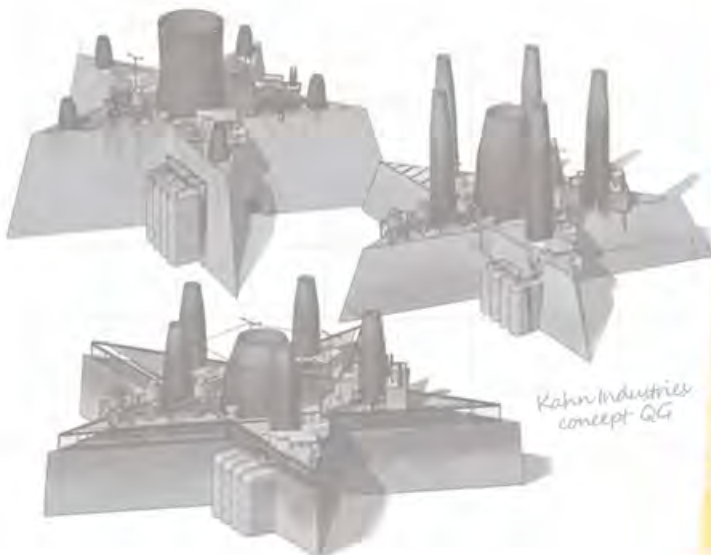


Choisissez et trouvez la carte d'un territoire que vous contrôlez en fin de partie. Ajoutez-y un autocollant ressource. Dans les parties à venir, la valeur des ressources de cette carte vaudra un de plus. Remarque: Une carte Territoire ne peut avoir plus de 6 ressources au total, ressources de départ et autocollants compris. De plus, vous ne pouvez pas placer d'autocollant sur une carte ressources Pièce.

- S'il n'y a plus de Pièces ou de Villes Mineures à placer, les perdants ne gagnent pas de récompenses supplémentaires.

UN MONDE ACCOMPLI

À l'issue de la 15ème partie, une fois toutes les récompenses choisies, le joueur ayant signé le plus de fois le tableau d'honneur choisit le nom de la planète! Remplissez la section sur le plateau: "Le monde de" avec le nom du monde que vous avez créé. Si les joueurs sont à égalité en nombre de victoires, ils lancent un dé, et y ajoutent 1 pour chaque continent qu'ils ont nommé. Après 15 parties, le fait de gagner ou de résister n'apportera plus aucun changement au jeu. Les parties se joueront dorénavant dans un monde entièrement construit par les joueurs. D'autres éléments dans le jeu, tels que les cartes, les nouveaux composants, les cicatrices, etc pourront encore changer ce monde.



Ouvrir de Nouveaux Paquets

Il y a beaucoup de paquets scellés dans le jeu. Ils contiennent de nouvelles cartes, des cicatrices, des règles et d'autres surprises. Ouvrez-les quand vous aurez satisfait à la condition signalée. Il est possible que plus d'un soit ouvert pendant ou même après la partie. C'est OK, vous pouvez les ouvrir dans l'ordre que vous choisirez. Oui, nous savons que vous pouvez les ouvrir à tout moment si vous le souhaitez. Simplement, ne le faites pas.

Chaque paquet contient des cartes "LA GUERRE PROGRESSE" qui expliquent le contexte du paquet ainsi que la manière d'introduire ces éléments dans la partie. Les lire à haute voix dans cet ordre. Il y a aussi des cartes "Evolution" avec autocollants, qui ajoutent ou changent les règles du jeu. Reportez-vous au dos de chaque carte Evolution pour voir où placer les autocollants dans ce livret.

PACK 1: Ouvrez lorsque la neuvième Ville mineure est fondée.
Ouvrez cette enveloppe dès que la dernière Ville mineure est placée et nommée. Elle sera ouverte à la fin d'une partie.

PACK 2: Ouvrez quand un joueur est éliminé.
Cette enveloppe est ouverte pour la première fois lorsqu'une faction est rayée de la carte et commence son tour sans aucun moyen de revenir dans la partie, ou est assommée ou éliminée lorsque le jeu se termine. Elle peut être ouverte en cours de partie ou bien à la fin.

PACK 3: Ouvrez quand un joueur arrive à signer le tableau d'honneur pour la seconde fois.
Cette enveloppe sera ouverte en fin de partie après la signature de la section du vainqueur du tableau d'honneur, et après avoir déterminé sa récompense pour sa deuxième victoire sur ce monde.

PACK 4: Ouvrez lorsque ce marqueur  est placé sur le plateau.
Lorsque vous ouvrez le jeu, ce marqueur n'est pas encore disponible pour vous. Vous devez d'abord l'obtenir. Ensuite, vous devez trouver un moyen de le placer sur le plateau. Patience. Elle sera ouverte en cours de partie.

POCKET 1: Ouvrez-le dès que 3 missiles sont utilisés dans le même lancer de dé de combat.
Ouvrez ce paquet dès qu'un troisième missile est joué et AVANT la résolution du combat. Les 3 missiles peuvent être joués par le même joueur ou par plusieurs. Si plusieurs joueurs essaient de jouer le troisième Missile en même temps, la priorité va à l'attaquant, puis, au défenseur, puis à chaque joueur dans le sens horaire à partir de l'attaquant. Il sera ouvert en cours de partie.

POCKET 2: Ouvrez-le quand un joueur est sur le point de placer 30 soldats sur le plateau et au moins un missile.
Ces 30 soldats peuvent être le résultat d'une combinaison de territoires et de villes tenus, de bonus continentaux, ainsi que de cartes visibles. Le joueur doit également posséder un Missile, et donc, ne pas avoir utilisé la totalité de ses Missiles plus tôt dans la partie. Ouvrez-le avant de placer les armées. Il sera ouvert en cours de partie.



© 2011 Hasbro, All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.
 Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH.
 Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.
 Traduction: Thierry Gislette pour Jeux Descartes Lyon
 Consumer contact:
 USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862 USA.
 ☎ 888-836-7025.
 UK: Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. ☎ 00800 22427276.
 Consumer_affairs@hasbro.co.uk www.hasbro.co.uk
 Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia.
 ☎ 1300 138 697. Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway,
 Auckland, New Zealand. ☎ 0508 828 200. 335960000

