

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	2
APERÇU DES ÉLÉMENTS.....	2-4
MODES DE JEU	
ESCARMOUCHE.....	4-9
DOMINATION.....	10-14
MONDE EN GUERRE.....	15

INTRODUCTION

La guerre et le chaos s'abattent sur les royaumes des hommes. À Westeros, la mort de Robert Baratheon a créé un vide du pouvoir avec des rivalités entre Maisons pour contrôler le Trône de Fer. Pendant ce temps, à Essos, Daenerys Targaryen construit une armée pour contester la domination des esclavagistes Ghiscari, avant de venir à Westeros pour réclamer le Trône de Fer.

Il existe 3 modes pour jouer au RISK® : Game of Thrones™ :

1. ESCARMOUCHE

Version de base conçue comme une introduction au RISK® : Game of Thrones™. Une fois que vous êtes à l'aise avec le mode Escarmouche, passez en mode Domination.

2. DOMINATION

Version avancée du RISK® : Game of Thrones™ incluant des cartes Objectif, Personnage et Mestre, vous offrant des possibilités d'actions stratégiques poussées.

3. MONDE EN GUERRE

Jouez avec les deux cartes et jusqu'à 7 joueurs en mode Escarmouche ou Domination.

APERÇU DES ÉLÉMENTS

Contenu :

2 plateaux, 315 pièces d'armée, 7 Sièges de pouvoir, 7 plateaux individuels, 187 cartes, 63 jetons Unité spéciale, 75 pièces d'or, 20 indicateurs de score des plateaux individuels, 9 dés et 1 règle du jeu.

PLATEAUX DE JEU & PIÈCES D'ARMÉE

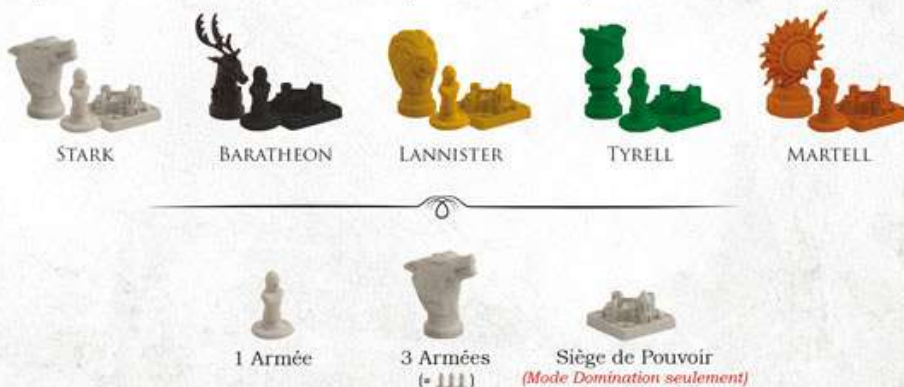
Le RISK® : Game of Thrones™ inclut deux plateaux de jeu à l'effigie de Westeros et d'Essos et sept armées de Maison.

WESTEROS (3-5 joueurs)

Cette carte est divisée en 48 territoires regroupés en 9 régions. Jouez cette carte avec les armées Stark, Baratheon, Lannister, Tyrell et Martell.



Chaque joueur contrôlera les armées d'une Maison noble. Chaque Maison est représentée par deux différentes pièces, représentant 1 ou 3 armées. Utilisez la pièce "3 Armées" à la place de trois pièces "1 Armée" pour économiser de l'espace.



APERÇU DES ÉLÉMENTS (SUITE)

ESSOS (2 joueurs)

Cette carte est divisée en 34 territoires regroupés en 6 régions. Jouez cette carte avec les armées Ghiscari et Targaryen.



GHISCARI



TARGARYEN

DÉS

Les dés sont utilisés pour résoudre les batailles entre les territoires attaquants et les territoires défenseurs.

DÉS 6 FACES

(trois Attaque et deux Défense)



Attaque



Défense

DÉS 8 FACES

(deux Attaque et deux Défense)

(mode Domination seulement)



CARTES

Il y a 5 tas de cartes différents (différentiables par les dos de cartes). Les tas doivent être séparés par catégories avant le début de la partie.

CARTE TERRITOIRE

(deux tas : Westeros et Essos)

Chaque tas contient le nombre exact de territoires présents sur le plateau. Les cartes Territoire sont utilisées pour la configuration initiale dans le mode Escarmouche et seront collectionnées pour gagner des armées de renfort supplémentaires *(ou unités spéciales en mode Domination)* pour soutenir vos forces.



FIN DE PARTIE

La carte *Fin de partie* est placée au hasard dans la moitié inférieure du tas de carte Territoire pour terminer le jeu en mode Escarmouche.



CARTE PERSONNAGE

Ces cartes sont composées de 4 membres éminents de votre Maison. En payant la somme indiquée sur les cartes, vos personnages vous accorderont des avantages tactiques en faveur de votre Maison. *(mode Domination seulement)*



CARTE MESTRE

Elles sont achetées et utilisées pour vous accorder des avantages tactiques en faveur de votre Maison durant les déploiements et les batailles. *(mode Domination seulement)*



CARTE OBJECTIF

Celles-ci créent des objectifs et des stratégies pour gagner des points de victoire. *(mode Domination seulement)*



APERÇU DES ÉLÉMENTS (SUITE)

PIÈCES D'OR

Les pièces d'or peuvent être collectées et dépensées dans le mode Domination pour activer les pouvoirs des Personnages, acheter et utiliser les cartes Mestre et préparer de nouveaux objectifs. Il existe deux sortes de pièces d'or (100 et 500). Toute pièce non dépensée pendant le tour peut être mise de côté et utilisée lors d'un prochain tour (Renforcez p. 12, Achetez et utilisez les cartes p. 12-13).

(mode Domination seulement)



JETONS UNITÉS SPÉCIALES

Il existe trois types de jetons Unité spéciale à utiliser dans le mode Domination. Ces jetons peuvent être acquis en achetant des cartes Territoire et Mestre. Ces pièces seront déployées avec vos armées pour vous donner des avantages tactiques dans la bataille.

(mode Domination seulement)



PLATEAUX INDIVIDUELS

Chaque Maison possède un plateau individuel pour vous aider à garder une trace de vos Personnages et de la trésorerie (pièces d'or) ainsi que de vos Points de victoire, Territoires, Châteaux et Ports que vous contrôlez. Indiquez vos points à l'aide des pièces d'armée et utilisez les jetons +10/+20 si besoin pour indiquer le total de vos points. *(mode Domination seulement)*

+10

+20



MODE DE JEU : ESCARMOUCHE

COMMENCEMENT !

Le mode Escarmouche est conçu comme une introduction au **RISK® : Game of Thrones™**.

C'est facile à apprendre, rapide à jouer et recommandé pour acquérir simplement les règles de base et la mécanique du RISK®. Une fois que vous avez perfectionné vos stratégies, laissez-vous tenter par une partie en mode avancé avec le mode Domination (p. 10).




BUT DU JEU

Le joueur qui obtient le plus de points, lorsque la carte Fin de partie est tirée du tas de cartes Territoire, gagne la partie. Les joueurs récoltent des points en contrôlant des territoires, des châteaux et des ports. Vous n'avez pas l'obligation de contrôler tous les territoires pour gagner.



Carte Fin de partie

MISE EN PLACE DU MODE ESCARMOUCHE

	ACTION	2 JOUEURS	3-5 JOUEURS
1	Rassemblez les éléments du jeu pour le mode Escarmouche.	1. Carte d'Essos 2. Cartes Territoire Essos 3. Pièces d'armée  GHISCARI TARGARYEN ARMÉES NEUTRES	1. Carte de Westeros 2. Cartes Territoire Westeros 3. Pièces d'armée  STARK BARATHEON LANNISTER TYRELL (4 ^{ème} JOUEUR) MARTELL (5 ^{ème} JOUEUR)
2	Mettez de côté tous les autres éléments. Les cartes et les autres pièces inutilisées ne sont pas nécessaires dans le mode Escarmouche.		
3	Lancez un dé pour connaître le joueur qui commence la partie (celui qui obtient le score le plus élevé commence).		
4	Tour à tour, les joueurs choisissent une Maison et récupèrent les pièces d'armée.		
5	Cartes Territoire	Mélangez et distribuez 12 cartes Territoire Essos à chaque joueur. Les 10 territoires restants seront au départ contrôlés par des armées neutres.	Mélangez et distribuez toutes les cartes Territoire Westeros de manière égale. Dans une partie à 5 joueurs, le 3 ^{ème} , le 4 ^{ème} et le 5 ^{ème} joueurs auront une carte supplémentaire.
6	Placement des armées	Regardez vos cartes Territoire et placez 2 pions "1 Armée" sur chacun de ces 12 territoires sur la carte. Placez 2 pions "1 Armée" pour mettre en place une troisième faction (utilisez les armées inutilisées d'une Maison de Westeros) sur les 10 territoires restants.	Regardez vos cartes Territoire et placez 2 pions "1 Armée" sur chacun de ces territoires sur la carte.
7	Carte Fin de partie	Après la mise en place initiale, récupérez toutes les cartes Territoire et mélangez-les. Ensuite, insérez au hasard la carte Fin de partie dans la moitié inférieure du tas de cartes. Placez le tas près du plateau de jeu. 	
8	Début de la partie	Le joueur qui a obtenu le score le plus élevé commence. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.	

PRÉSENTATION DU JEU / PENDANT VOTRE TOUR

Pendant votre tour, vous allez faire les 4 actions suivantes :

- 1. RENFORCEZ** en déployant des armées supplémentaires pour renforcer votre Maison (p. 6)
- 2. ENVAHISSEZ** les territoires opposés ou neutres (p. 7-8).
- 3. MANŒUVREZ** vos armées (p. 9).
- 4. TIREZ** une carte Territoire, si vous avez le droit (p. 9).

ESCARMOUCHE, RENFORCEZ

Au début de votre tour, vous déployez des armées supplémentaires de vos réserves pour renforcer vos territoires. Le nombre d'armées de renfort que vous pouvez déployer est déterminé par les étapes suivantes :

1 ADDITIONNEZ LES TERRITOIRES ET LES CHÂTEAUX QUE VOUS CONTRÔLEZ ET DIVISEZ CE NOMBRE PAR 3, ARRONDI À LA BAISSÉ.

Par exemple, les Lannister contrôlent 10 territoires et 3 châteaux. Divisez 13 (territoires + châteaux) par 3 : vous obtenez 4 armées à déployer.

Note : Vous gagnez TOUJOURS au moins 3 armées à chaque tour, si ce nombre est inférieur à 3, arrondissez au nombre de 3.



TABLEAU DE RÉFÉRENCE ARMÉE DE RENFORT

TERRITOIRES + CHÂTEAUX	ARMÉES EN PLUS
1-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6
21-23	7
24-26	8
27-29	9
30-32	10
33-35	11
36-38	12
39-41	13

2 DÉTERMINEZ SI VOUS AVEZ DROIT À DES BONUS RÉGIONS.

Si vous contrôlez tous les territoires d'une région, vous gagnez le bonus région indiqué sur le plateau de jeu. Ce nombre équivaut au nombre d'armées supplémentaires que vous pouvez utiliser.

Par exemple, les Lannister contrôlent les 5 territoires de la région Terre de l'Ouest, vous obtenez donc 2 : vous avez 2 armées supplémentaires.



3 ÉCHANGEZ 3 CARTES TERRITOIRE EN ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES.

Chaque carte Territoire possède une icône en bas de la carte. Pendant le jeu, vous allez accumuler des cartes Territoire, que vous pourrez échanger par groupe de 3 en armées supplémentaires. Référez-vous au tableau de renfort ci-après (et sur le plateau de jeu).



Par exemple, si vous regroupez 3 cartes Territoire avec une icône Chevalier sur chacune d'entre-elles, vous obtiendrez 4 armées supplémentaires.

De plus, lorsque vous échangez vos cartes, si vous contrôlez un ou plusieurs territoires parmi les trois cartes, vous obtenez un bonus de 2 armées supplémentaires que vous devez déployer sur ce ou ces territoires en question.

Note : Vous ne pouvez jamais avoir plus de 5 cartes Territoire dans la main ! Si vous avez 5 cartes au début de votre tour, vous devez procéder à un échange.

Tableau récapitulatif

TABLEAU DE RENFORT			
			→ 4 ARMÉES
			→ 5 ARMÉES
			→ 6 ARMÉES
			→ 7 ARMÉES

4 DÉPLOYER VOS ARMÉES

Après avoir récupéré la totalité de vos armées de renfort lors de votre tour, vous allez devoir TOUTES les placer sur des territoires que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de toutes les déployer sur un territoire ou bien de les répartir sur plusieurs.

ESCARMOUCHE, INVASIONS ET BATAILLES

C'est la partie la plus importante lors de votre tour. Vous décidez qui et où attaquer afin de prendre le contrôle du maximum de territoires possibles et de consolider votre pouvoir pour gagner la partie.

Vous pouvez envahir des territoires contrôlés par un adversaire à condition qu'ils soient voisins aux vôtres. Vous pouvez lancer plusieurs invasions durant votre tour mais chaque invasion ne peut provenir que d'un seul de vos territoires à la fois. Vous pouvez envahir des territoires dotés d'un port depuis un territoire avec la même couleur de port (p. 8). Lancer une invasion n'est pas obligatoire, vous pouvez donc choisir d'attaquer ou d'attendre un prochain tour.

COMMENT ENVAHIR UN TERRITOIRE OPPOSÉ :

1

Pour lancer une invasion, choisissez un territoire que vous contrôlez pour attaquer et un territoire opposé que vous cherchez à conquérir. **Les deux territoires concernés doivent être voisins** : frontière commune, îles de la même région (connectées sous forme de trait sur le plateau) ou port (Territoires dotés d'un port, p. 8). Le territoire attaquant doit avoir au minimum 2 armées sur celui-ci. Vous ne pouvez jamais laisser un territoire non occupé, 1 armée doit toujours être présente sur un territoire. Toutes les autres armées peuvent être utilisées dans l'invasion.

2

Chaque invasion se compose d'une série de batailles. Choisissez le nombre d'armées de votre territoire attaquant à s'engager dans la bataille. Pour chaque bataille, 1, 2 ou 3 armées peuvent attaquer. Vous lancez les dés pour chacune des armées d'attaque dans la bataille.

3

Le joueur en défense choisit alors le nombre d'armées de défense à s'engager. Le défenseur peut choisir de combattre 1 ou 2 armées, même s'il en possède davantage dans son territoire de défense.

4

Les joueurs lancent les dés pour chaque armée engagée dans la bataille. L'attaquant envoie donc 1, 2 ou 3 dés et le défenseur, 1 ou 2.

5

Classez les dés d'attaque et de défense, du plus élevé au plus faible. Ensuite, comparez les paires de dés d'attaque et de défense.

- Si le dé d'attaque est supérieur au dé de défense, retirez une armée de défense de la bataille et remettez-la en réserve.
- Si le dé de défense est égal ou supérieur au dé d'attaque, retirez une armée d'attaque de la bataille et remettez-la en réserve.

6

Continuez en comparant les seconds dés d'attaque et de défense. Le perdant retire une armée de son territoire. Si vous n'avez pas la possibilité de comparer vos dés (ce qui signifie que vous lancez plus de dés que votre adversaire), laissez les dés de côté (les dés aux scores les moins élevés).



ESCARMOUCHE, INVASIONS ET BATAILLES (SUITE)

Si le défenseur possède toujours des armées dans son territoire qui vient d'être envahi, l'attaquant peut continuer l'actuelle invasion depuis le même territoire en engageant des armées supplémentaires pour la bataille. L'attaquant peut toujours choisir de mettre fin à l'invasion après la première bataille et lancer une autre invasion sur un autre territoire.

Lorsque la dernière armée est vaincue durant une invasion, le territoire est conquis. Déplacez les armées attaquantes engagées dans la bataille finale sur le territoire défendu. Vous pouvez également déplacer des armées supplémentaires en provenance du territoire attaquant. Même si vous devez attaquer avec 3 armées maximum, vous avez le droit, dans ce cas de figure, de déplacer autant d'armées voulues dans le territoire conquis. Rappelez-vous que vous devez toujours conserver une armée sur votre territoire, aucun territoire ne peut être laissé inoccupé.



Rappelez-vous, vous pouvez lancer autant d'invasions que vous voulez pendant votre tour à condition d'avoir les armées disponibles. Vous pouvez également vous engager d'en autant de batailles que vous voulez durant une invasion ou bien décider d'arrêter après seulement une bataille. Le choix est à vous : jouez en toute sécurité ou risquez tout au nom de la domination !

Si vous parvenez à éliminer de la carte toutes les armées d'un adversaire, ce dernier est éliminé du jeu. Vous récupérez les cartes Territoire de ce joueur. Si vous en récupérez plus de 5, vous pouvez procéder à un échange pour acquérir des armées supplémentaires et les déployer immédiatement, même si vous n'êtes pas en phase de renfort. Si vous parvenez à éliminer de la carte TOUTES les armées adverses, vous gagnez immédiatement la partie !

Lorsque vous jouez sur la carte Essos, 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 et n'attaquent jamais. Chaque joueur est en charge de la défense des forces neutres lorsque son adversaire les attaque.

TERRITOIRES DOTÉS D'UN PORT



Les ports sont des positions stratégiques sur les côtes. Tout territoire doté d'un port est considéré comme relié à tous les autres territoires dotés de ports sur la même côte (l'icône Port sera de la même couleur). Ces territoires peuvent donc s'attaquer les uns les autres comme s'ils possédaient une frontière commune. Cela vous permet donc d'attaquer des territoires que vous ne seriez pas en mesure d'envahir sans port.



Ports de Westeros



Ports d'Essos

ESCARMOUCHE, MANŒUVRE

Une fois que vous avez décidé de terminer vos attaques, vous pouvez faire une manœuvre pour renforcer une position stratégique clef. Pour faire une manœuvre, prenez le nombre d'armées que vous voulez en provenance d'un territoire que vous contrôlez et déplacez-les sur un autre territoire voisin.

Rappelez-vous, vous devez laisser au moins une armée présente sur le premier territoire. Les territoires sont considérés comme voisins lorsque vous contrôlez tous les territoires entre les deux. Vous ne pouvez pas manœuvrer à travers des territoires ennemis ou neutres. Une manœuvre n'est pas considérée comme une attaque, juste une façon de renforcer une position stratégique ou vulnérable.



TIREZ UNE CARTE TERRITOIRE

Si vous avez conquis avec succès au moins un territoire adverse, vous pouvez tirer la première carte du tas de carte **Territoire**. Vous pouvez seulement tirer une carte, quelque soit le nombre de territoires que vous avez conquis. Vous pouvez immédiatement échanger vos cartes contre des armées bonus de renfort (p. 6).

GAIN DE LA PARTIE

Lorsque la carte Fin de partie est tirée du tas de carte Territoire, la partie se termine immédiatement ! Les joueurs comparent donc leurs points pour connaître le vainqueur. Chaque joueur reçoit un point pour chaque territoire qu'il contrôle avec un point supplémentaire pour chaque château et chaque port. Le joueur qui additionne le plus de point remporte la partie !

Si un joueur possède tous les territoires de la carte, il gagne immédiatement la partie !



Fin de partie

MODE DE JEU : DOMINATION

Une fois que vous vous sentez à l'aise avec le mode Escarmouche, vous pouvez passer à plus de stratégies et d'options en intégrant les règles du mode Domination. En incluant les cartes Personnage et Mestre ainsi que les Unités spéciales et les Objectifs, vous pouvez créer une expérience plus riche en stratégie du RISK® : Game of Thrones™.

Vous pouvez toujours choisir d'intégrer quelques règles du mode Domination et de mettre les autres de côté. Par exemple, vous pouvez ajouter les pièces d'or, les cartes Personnage et les Unités spéciales mais pas les cartes Mestre ou Objectif et jouer avec les conditions de victoire du mode Escarmouche. Passez en revue toutes les règles du mode Domination et prenez la liberté de personnaliser les règles à votre goût.

BUT DU JEU

Au lieu de simplement essayer de contrôler la plupart des territoires, châteaux et ports, vous allez maintenant essayer d'atteindre vos objectifs spécifiques pour remporter des points de victoire. Poursuivez vos efforts pour consolider votre pouvoir et établir la domination sur les Maisons rivales. Les objectifs permettent de remporter de 1 à 4 points de victoire, selon la difficulté de la mission. **Le premier joueur qui remporte 10 points de victoire, tout en contrôlant son Siège de pouvoir, remporte la partie.**

MISE EN PLACE DU MODE DOMINATION

	ACTION	2 JOUEURS	3-5 JOUEURS
1	Choisissez l'une des deux cartes sur laquelle vous voulez mener la bataille. Rassemblez les éléments spécifiques de la carte choisie.	1. Carte d'Essos 2. Cartes Territoire Essos 3. Pièces d'armée  GHISCARI TARGARYEN	1. Carte de Westeros 2. Cartes Territoire Westeros 3. Pièces d'armée  STARK BARATHEON LANNISTER TYRELL (4 ^{ème} JOUEUR) MARTELL (5 ^{ème} JOUEUR)
2	Les joueurs lancent un dé. En commençant par le meilleur score, les joueurs choisissent, un à un, une Maison listée ci-contre. <i>Note : les Maisons sont listées dans l'ordre du tour. Le choix de votre Maison détermine donc l'ordre du tour (le tout dans le sens des aiguilles d'une montre).</i>	 Targaryen Ghiscari	3 Joueurs  Stark, Baratheon, Lannister 4 Joueurs  Stark, Baratheon, Lannister, Tyrell 5 Joueurs  Stark, Baratheon, Lannister, Tyrell, Martell
3	Armées	Récupérez les pièces d'armée en fonction de votre choix de Maison.	
4	Sélectionnez le plateau individuel en fonction de votre choix de Maison.	 Les plateaux individuels vous aident à garder une trace des territoires, des châteaux, des ports, des points de victoire (utilisez des pièces d'armée pour indiquer vos scores), de votre trésorerie et de vos cartes Personnage.	

MISE EN PLACE DU MODE DOMINATION (SUITE)

	ACTION	2 JOUEURS	3-5 JOUEURS			
5	Cartes Personnage	Récupérez les 4 cartes Personnage en fonction de votre choix de Maison et placez-les face visible sur votre plateau individuel.				
6	Cartes Objectif	Chaque joueur reçoit 3 cartes et choisit d'en garder 2. Remettez la troisième dans le tas et mélangez le paquet. Placez le tas à côté du plateau de jeu.				
7	Cartes Territoire et Mestre, pièces d'or et jetons Unité spéciale	Placez les éléments à côté du plateau de jeu.				
8	Récupérez vos armées <i>Le reste servira de réserve lors de vos renforcements.</i>	21		3 Joueurs 28	4 Joueurs 24	5 Joueurs 20
9	Affirmez votre Siège de pouvoir <i>Placez la pièce Siège de pouvoir et une pièce "3 Armées" (p. 3) dans le territoire du Siège de pouvoir de votre Maison.</i>	Maison	Siège de pouvoir	Maison	Siège de pouvoir	
		Targaryen	Basses Landes	Stark	Winterfell	
		Ghiscari	Astapor	Baratheon	Peyredragon	
				Lannister	Castral Roc	
				Tyrell	Hautjardin	
Martell	Lancehélion					
10	Déployez vos armées	<ol style="list-style-type: none"> Tirez 10 cartes Territoire et placez 2 pièces neutres "1 Armée" dans chacun de ces territoires. Si un territoire est déjà occupé par un Siège de pouvoir, retirez une carte. Dans l'ordre du tour (voir point n°2), déployez une armée à la fois sur un territoire non revendiqué jusqu'à ce que tous les territoires soient revendiqués.* Lorsque tous les territoires sont revendiqués, renforcez-les avec vos armées restantes, une à la fois, jusqu'à ce que toutes les armées de départ soient placées. 		<ol style="list-style-type: none"> Dans l'ordre du tour (voir point n°2), déployez une armée à la fois sur un territoire non revendiqué jusqu'à ce que tous les territoires soient revendiqués.* Lorsque tous les territoires sont revendiqués, renforcez-les avec vos armées restantes, une à la fois, jusqu'à ce que toutes les armées de départ soient placées. 		
		<i>*Ceci remplace la distribution des cartes Territoire pour le placement initial des armées dans le mode Escarmouche.</i>				
11	Recevez votre prime de départ par ordre du tour. <i>(voir point n°2 pour l'ordre du tour des Maisons.)</i>	2^{ème} Joueur (Ghiscari)		3^{ème} Joueur (Lannister)		
		300 pièces d'or <i>(le 1er joueur ne reçoit pas de bonus)</i>		300 pièces d'or		
12	Commencez la partie			4^{ème} et 5^{ème} Joueur (Tyrell & Martell)		
				500 pièces d'or et 1 carte Territoire		
		Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.				

PRÉSENTATION DU JEU / PENDANT VOTRE TOUR

Pendant votre tour, vous allez faire les 4 actions suivantes :

- RENFORCEZ** grâce à des armées supplémentaires, des pièces d'or et des Unités spéciales pour renforcer votre Maison (p. 6 & 12).
- ACHETEZ** des cartes Mestre et Objectif (p. 13).
- ACTUALISEZ** les cartes Personnage (p. 13).
- ENVAHISSEZ** les territoires opposés ou neutres (p. 7 & 13).
- MANŒUVREZ** vos armées (p. 9).
- ATTEIGNEZ UN OBJECTIF** pour vous assurer la victoire (Objectif p. 14).
- TIREZ** une carte Territoire, si vous avez le droit (p. 14).

DOMINATION, RENFORCEZ

Le renfort en mode de jeu Domination fonctionne de la même manière qu'en mode Escarmouche (p. 6), **avec en plus, des pièces d'or à dépenser** :

- 1** ADDITIONNEZ LES TERRITOIRES ET LES CHÂTEAUX QUE VOUS CONTRÔLEZ ET DIVISEZ CE NOMBRE PAR 3, ARRONDI À LA BAISSÉ. CE NOMBRE CORRESPOND AU NOMBRE D'ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES + AU NOMBRE EN CENTAINES DE PIÈCES D'OR.

Par exemple, si vous contrôlez 10 territoires et 3 châteaux (total de 13), vous obtenez 4 armées et 400 pièces d'or (voir tableau de référence p. 6).

$$13 = \text{4 armées} + \text{400 pièces d'or}$$

- 2** DÉTERMINEZ SI VOUS AVEZ DROIT À DES BONUS RÉGIONS.

Si vous contrôlez tous les territoires d'une région, vous gagnez le bonus région indiqué sur le plateau de jeu. Ce nombre équivaut au nombre d'armées supplémentaires et au nombre en centaines de pièces d'or.

Par exemple, si vous contrôlez les 5 territoires de la région Terre de l'Ouest, vous obtenez donc 2 armées supplémentaires et 200 pièces d'or.

$$\text{TERRES DE L'OUEST 2} = \text{2 armées} + \text{200 pièces d'or}$$

- 3** RECEVEZ DES PIÈCES D'OR LORSQUE VOUS CONTRÔLEZ DES PORTS

Vous recevez aussi des pièces d'or en fonction du nombre de ports que vous contrôlez. Par exemple, si vous contrôlez 3 ports, vous obtenez 300 pièces d'or.



$$3 \text{ ports} = \text{300 pièces d'or}$$

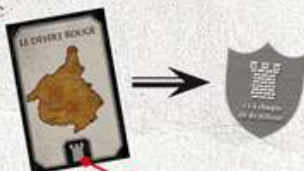
- 4** ÉCHANGEZ 3 CARTES TERRITOIRE EN ARMÉES SUPPLÉMENTAIRES ET CHAQUE CARTE TERRITOIRE QUE VOUS CONTRÔLEZ VOUS DONNE AUSSI DROIT À DES BONUS ARMÉES.

Comme en mode de jeu Escarmouche, vous pouvez échanger 3 cartes en armées supplémentaires (p. 7).

Note : Vous ne recevez pas de pièces d'or lorsque vous échangez des cartes.

- 5** ÉCHANGEZ UNE CARTE TERRITOIRE EN JETON UNITÉ SPÉCIALE

Vous pouvez également échanger une carte Territoire en jeton Unité spéciale en fonction de l'icône présente sur le bas de la carte (Chevalier, Engin de siège ou Fortification), à déployer avec vos armées. Dans un même tour, vous pouvez à la fois échanger 3 cartes en armées supplémentaires et 1 carte en jeton Unité spéciale (carte unique ne pouvant faire partie de l'ensemble de 3).



l'icône Unité spéciale

- 6** DÉPLOYER VOS ARMÉES

Après avoir récupéré vos armées de renfort (depuis votre réserve) et vos pièces d'or lors de votre tour, vous allez devoir placer TOUTES vos armées de renfort sur des territoires que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de toutes les déployer sur un territoire ou bien de les répartir sur plusieurs.

Si vous récupérez une Unité spéciale, vous pouvez la déployer sur n'importe quel territoire que vous contrôlez, indépendamment de l'endroit où vous avez déployé vos armées. Les pièces d'or sont ajoutées à votre trésorerie dans le but de les dépenser en cartes et capacités. Vous pouvez garder votre or dans votre trésorerie et ne pas le dépenser à chaque tour.

DOMINATION, ACHETEZ ET UTILISEZ LES CARTES

Après avoir déployé vos armées et récupéré des pièces d'or, vous pouvez acheter des cartes Mestre et des cartes Objectif.

CARTES MESTRE

Les cartes Mestre (chaque carte n'est utilisable qu'une seule fois) vous donneront la possibilité d'acquérir des capacités spéciales. Échangez simplement 200 pièces d'or contre une carte Mestre et tirez la première carte du tas de carte Mestre, conservez-la dans votre jeu. Vous pouvez en acheter autant que vous voulez à chaque tour. Gardez vos cartes à l'abri des regards car elles serviront à surprendre vos adversaires grâce à des capacités spéciales jouant en votre faveur.

Les cartes Mestre indiquent quand utiliser la carte et le prix à payer pour l'utiliser. Elles peuvent être utilisées juste après leur achat (lors du même tour), sauf indication contraire. Après avoir utilisé la carte, jetez-la sur une pile à côté du plateau.



DOMINATION, ACHETEZ ET UTILISEZ LES CARTES (SUITE)

CARTES OBJECTIF

Les cartes Objectif vous permettent d'accomplir des missions spécifiques, chacune d'entre elles vous fait remporter des points de victoire (de 1 à 4). Le premier joueur qui obtient 10 points de victoire remporte la partie. Vous commencez le partie avec 2 cartes Objectif. Gardez vos cartes Objectif à l'abri des regards de sorte que vos adversaires ne soient pas au courant de vos démarches. À la fin de votre tour, vérifiez vos cartes Objectif pour voir si vous avez accompli des missions. Si vous en avez accompli, révélez la carte, débarrassez-vous en et avancez votre total de points de victoire (p. 14). Vous ne pouvez atteindre qu'un objectif par tour.

Une fois l'objectif atteint, tirez 2 nouvelles cartes du tas de cartes Objectif. Choisissez-en une que vous gardez avec les autres cartes cachées et remettez l'autre dans le tas de cartes.



CARTES PERSONNAGE

Chaque Maison possède 4 cartes Personnage avec des capacités spéciales. Ces capacités peuvent être activées une fois par tour à condition de payer la somme indiquée en pièces d'or. Certaines capacités vous accordent des bonus d'attaque ou de défense pendant que d'autres fonctionnent en dehors de la bataille.

Pour activer une capacité, payez le prix indiqué sur la carte en pièces d'or, utilisez la capacité et tournez la carte face cachée sur votre plateau individuel.

Cela montre que la capacité du personnage a été utilisée pendant ce tour. Après le déploiement de vos renforts et l'achat éventuel de cartes, retournez la carte face visible, prête à être utilisée au prochain tour.



INVASIONS ET BATAILLES

Les invasions dans le mode Domination fonctionnent exactement de la même manière que dans le mode Escarmouche (p. 8). Certaines cartes Personnage et Mestre ainsi que les Unités spéciales, vous permettent de modifier vos lancers de dés, de lancer de nouveau ou encore d'utiliser un dé 8 faces. Portez une attention particulière à ces capacités et quand elles peuvent être utilisées. Elles peuvent faire toute la différence entre une victoire et une défaite. Si une carte ou une capacité contredit les règles de base, suivez les règles de la carte ou de la capacité.

UNITÉS SPÉCIALES

Il existe trois sortes d'Unités spéciales qui peuvent être déployées après un échange de cartes Territoire (p. 6). Les Unités spéciales vous accordent des bonus de combat pour les armées qu'elles accompagnent engagées dans la bataille (mais ne comptent pas comme armée en tant que telle). Vous ne perdez jamais d'Unités spéciales lors de l'attaque, mais si vous les utilisez lors d'une attaque et que vous remportez le territoire, vous devez les déplacer avec les armées attaquantes sur le territoire conquis. Si vous perdez un territoire après l'attaque d'un adversaire, vous devez retirer les Unités spéciales du plateau avec les armées de défense.

Chevalier – Chaque Chevalier présent sur un territoire vous permet d'ajouter 1 à votre meilleur dé lorsque les armées sont engagées dans une bataille. Cela signifie que vous pouvez obtenir un score plus élevé que le montant maximal (plus de 6 ou 8). Si vous disposez de 2 Chevaliers sur un territoire, vous ajoutez 2 à votre meilleur dé.



Engin de siège – Chaque Engin de siège présent sur un territoire vous permet de remplacer un dé 6 faces par un 8 faces lorsque les armées sont engagées dans une bataille. Si vous disposez de 2 Engins de siège sur un territoire, vous pouvez lancer deux dés 8 faces (en supposant que vous avez deux armées engagées dans la bataille).



Fortification – Une Fortification sur un territoire vous permet de remplacer TOUS les dés 6 faces par des 8 faces mais seulement lorsque les armées sont en position de défense sur ce territoire. Une Fortification ne peut pas être déplacée. Elle doit rester sur le territoire de départ et peut seulement être utilisée pour se défendre.



DOMINATION, MANŒUVRE

Tout comme le mode Escarmouche, quand vous avez terminé d'attaquer, vous pouvez faire une manœuvre pour renforcer une position stratégique clef (p. 10). Certaines capacités vous accordent une manœuvre supplémentaire ou la possibilité de manœuvrer à travers les territoires adverses.

OBJECTIFS

Après votre phase de manœuvre, vérifiez vos cartes Objectif (p. 15) pour voir si vous avez accompli des missions. Chaque objectif vous rapporte entre 1 et 4 points, suivant la difficulté de la mission. Vous ne pouvez atteindre qu'un objectif par tour. Même si vous avez atteint plusieurs objectifs en un tour, vous devez choisir judicieusement un seul objectif.

Pour marquer des points, révélez l'Objectif que vous avez atteint et avancez votre total de points de victoire sur votre plateau individuel à l'aide d'une pièce d'armée de votre Maison. Après avoir atteint un objectif et marqué vos scores, débarrassez-vous de la carte. Ensuite, tirez 2 nouvelles cartes du tas de cartes Objectif. Choisissez-en une que vous gardez et remettez l'autre dans le tas.



Objectif : Contrôlez 5 Châteaux

Les Lannister ont atteint leur objectif et ont gagné 1 point de victoire en contrôlant 5 châteaux à la fin de leur tour.



TIREZ UNE CARTE TERRITOIRE

Si vous avez conquis avec succès au moins un territoire adverse, vous pouvez piocher une carte du tas de cartes **Territoire**. Vous ne pouvez piocher qu'une seule carte même si vous avez conquis plusieurs territoires adverses.

ÉLIMINATION

Si vous parvenez à éliminer de la carte toutes les armées d'un autre joueur, ce dernier est éliminé du jeu. Vous récupérez alors les cartes Territoire de ce joueur et si ce nombre de carte est supérieur à 5, vous devez immédiatement échanger vos cartes et déployer des armées supplémentaires mais si vous n'êtes pas en phase de déploiement. Vous récupérez également toutes les pièces d'or de ce joueur.

Si vous parvenez à éliminer de la carte TOUTES les armées de vos opposants, vous remportez immédiatement la partie, sans vous soucier des cartes Objectif et des points de victoire !

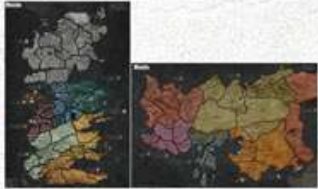


GAIN DE LA PARTIE

À la fin de votre tour, si vous avez accumulé 10 points de victoire ou plus ET que vous avez le contrôle de votre siège de pouvoir, vous gagnez ! Gardez un œil sur le décompte des points de victoire de vos adversaires. Vous pouvez être en mesure d'empêcher la victoire en capturant un Siège de pouvoir adverse.

MONDE EN GUERRE (6 OU 7 JOUEURS)

Si vous êtes 6 ou 7 joueurs, vous pouvez utiliser les deux cartes à la fois, Westeros et Essos, pour un **Monde en Guerre** avec les règles du mode Escarmouche ou Domination. Suivez les règles et les conditions de victoire décrites précédemment dans le mode Escarmouche ou Domination. Utilisez les consignes ci-dessous de mise en place du mode Monde en Guerre et d'adaptation du mode Domination pour 6 à 7 joueurs.

MISE EN PLACE DU MODE MONDE EN GUERRE

	ACTION	6-7 JOUEURS	
1	Jouez avec les deux cartes pour un Monde en Guerre.	1. Cartes Westeros et Essos (Westeros à gauche, Essos à droite.) 2. Cartes Territoire Westeros et Essos <i>Mélangez les deux tas de cartes Territoire pour n'en former qu'un. Au départ, distribuez les cartes comme en mode Escarmouche et piochez ensuite lorsque vous devez récupérer des cartes Territoire.</i>	
2	Les joueurs lancent un dé. En commençant par le meilleur score, les joueurs choisissent un à un une Maison listée ci-contre. <i>Note: les Maisons sont listées dans l'ordre du tour (dans le sens des aiguilles d'une montre).</i>	6 Joueurs	7 Joueurs
			
3	Recevez votre prime de départ par ordre du tour. <i>Voir point n°2 pour l'ordre du tour. Voir point n°11 de la page 11 pour les primes des 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} joueurs.</i>	6^{ème} Joueur (Tyrell)	7^{ème} Joueur (Martell)
		500 pièces d'or et 1 carte Territoire	500 pièces d'or, 1 carte Territoire et 1 carte Mestre
4	Récupérez vos armées	6 Joueurs	7 Joueurs
		26	22
5	Affirmez votre Siège de pouvoir	Placez la pièce <i>Siège de pouvoir</i> et une pièce <i>"3 Armées"</i> dans le territoire du <i>Siège de pouvoir</i> de votre Maison. (p. 11).	
6	Déployez vos armées	1. Dans l'ordre du tour (voir point n°2), déployez une armée à la fois sur un territoire non revendiqué jusqu'à ce que tous les territoires soient revendiqués. 2. Lorsque tous les territoires sont revendiqués, renforcez-les avec vos armées restantes, une à la fois, jusqu'à ce que toutes les armées de départ soient placées.	

INVASIONS À TRAVERS LE DÉTROIT

Tous les ports de la côte Est de Westeros peuvent attaquer tous les ports de la côte ouest d'Essos et vice versa, créant ainsi des connexions entre les deux continents. Vous pouvez également manœuvrer en utilisant ces connexions entre les ports.



GAIN DE LA PARTIE

Toutes les autres règles des modes Escarmouche et Domination s'appliquent. Pour la victoire en mode Escarmouche ajoutez vos territoires, vos châteaux et vos ports lorsque la carte *Fin de partie* est révélée du tas de cartes Territoire (insérée dans la moitié inférieure du tas). Pour le mode Monde en Guerre, le premier joueur qui cumule 10 points de victoire remporte la partie.



Risk © 2015 Hasbro. Tous droits réservés. Logo Hasbro © et TM 2015 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué sous licence Hasbro.
Series title, artwork, photographs and game movers © 2015 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc.
Fabriqué, importé et distribué en France par Winning Moves France 16, rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Couleurs et détails peuvent varier
par rapport au modèle présenté. Garder l'adresse pour référence. Winning Moves is a registered trademark of Winning Moves International Ltd.