

# RISK 2210 A.D. Aide de jeu

## Déroulement d'une Année :

<b>1) Enchères pour définir le tour de jeu :</b>	Chaque joueur choisit une valeur en pions Énergie et la garde cachée dans une main.		
	Quand tous sont prêts, révéler les enchères.		
	Dans l'ordre décroissant, chaque joueur prend un marqueur Ordre de tour disponible (si égalité, départage au dé).		
	Défausser les pions Énergie utilisés pour les enchères.		
	<b>a) Collecter l'Énergie et des nouvelles unités:</b>	Déplacer son pion sur la Table de score en fonction du nombre de Territoires contrôlés. Prendre selon la valeur indiquée en petit caractère en Énergie et en Unités. Prendre les bonus correspondants au Continents, Territoires aquatiques et Lunaires contrôlés (voir plateaux et Table des scores). Mettre un pion "1 unité" avec chaque Station spatiale contrôlée. Placer les nouvelles unités sur des Territoires contrôlés.	
	<b>b) Engager et placer des Commandants :</b>	Uniquement un Commandant qui n'est pas actuellement en jeu. Payer 3 Énergies par Commandant. Placer les nouveaux Commandants sur des Territoires contrôlés.	
	<b>c) Construire et placer des Stations spatiales :</b>	Payer 5 Énergies par Station Spatiale; 4 Stations Max en jeu ne même temps. Placer les nouvelles Stations sur des Territoires contrôlés; 1 Station Max par Territoire.	
	<b>d) Acheter des cartes Commandement :</b>	Payer 1 Énergie par carte Commandement 4 cartes Max par tour. Depuis la même pioche ou de différentes pioches, mais toujours selon le ou les Commandants en jeu. L'achat doit être terminé avant de voir les cartes. Toute pioche vide l'est définitivement.	
	<b>e) Jouer des cartes Commandement :</b>	Payer le coût en Énergie pour activer une carte Commandement. Autant de cartes que souhaités mais elles doivent être résolues l'une après l'autre. Uniquement si le Commandant correspondant est en jeu. Toute carte jouée est défaussée définitivement. Pas de limites dans les attaques mais les résoudre l'une après l'autre.	
	<b>2) Tour d'un joueur :</b>	Attaque vers ou depuis un Territoire aquatique possible que si le joueur a un Commandant naval en jeu.	
		Déclarer le Territoire attaquant et le Territoire attaqué, tous deux adjacents.	Attaque Terre vers Lune : depuis une Station spatiale vers un site d'atterrissage. Attaque vers ou depuis un Territoire lunaire possible que si le joueur a un Commandant spatial en jeu. Attaque Lune vers Terre : uniquement avec les cartes Commandement.
		Déclarer le nombre d'unités attaquantes, de 1 à 3, en laissant au moins 1 unité en retrait. Si l'Attaque comprend un Commandant Terrestre, Naval et/ou Spatial, remplacer 1D6 par 1D8 (pour chaque Commandant; voir conditions). Déclarer le nombre d'unités défensives : 1 à 2.	
		<b>f) Conquérir des Territoires :</b>	<b>Pour chaque Attaque :</b> Si la Défense comprend un Commandant (tous types), remplacer 1D6 par 1D8 (pour chaque Commandant présent). Si la Défense comprend un Station spatiale, remplacer tous les D6 par des D8.
Les deux joueurs lancent simultanément les dés correspondants aux nombres d'unités déclarés. Comparer les résultats en associant les dés les plus forts de chaque joueur, puis les suivants dans l'ordre croissant. Si le résultat de l'Attaquant est supérieur, le défenseur perd une unité (Commandant ou unité au choix du joueur). Si le résultat du Défenseur est égal ou supérieur, l'attaquant perd une unité (Commandant ou unité au choix du joueur). Si le Territoire attaqué n'a plus d'Unités défensives, l'Attaquant déplace au minimum le nombre d'unités déclaré et les Commandants associés. Si le Territoire attaqué n'a plus d'Unités défensives, la Station spatiale est remplacée par une de l'Attaquant si disponible (sinon la Station est détruite).			
Toute attaque déclarée doit être menée à son terme. Si au moins 3 Territoires conquis lors d'un tour, le joueur gagne 1 Énergie et 1 carte Commandement de son choix (si Commandant en jeu). Si un joueur est éliminé (en perdant sa dernière unité), ses cartes Commandement sont défaussées.			
<b>g) Renforcer les positions :</b> déplacer autant d'unités depuis un Territoire vers un autre Territoire allié via un chemin contrôlé (couloir terrestre; Station lunaire vers Lune; avec ou sans Commandant attiré).			
<b>3) Fin d'une année :</b> après que tous les joueurs ont joué, déplacer le marqueur Année sur l'année suivante.			

<b>Victoire :</b>	Le joueur ayant le meilleur score après 5 années.	Nombre de Territoires contrôlés Bonus des continents / Colonies contrôlés Bonus de cartes Commandement (si le Commandant correspondant est en jeu).
	Si égalité, celui qui a le plus d'Énergie, puis le plus d'unités sur le plateau, sinon égalité.	

## Préparation

Placer les plateaux et la Table des scores.

Placer le marqueur d'année sur 1.

Chaque joueur choisit une armée.

Séparer les 8 paquets selon leur dos.

Retirer du paquet Land les cartes joker.

Retirer les 9 cartes vierges du paquet Command (ou écrire l'effet et les mélanger dans les paquets respectifs).

Mélanger les paquets.

Chaque joueur prend 3 pions "1 énergie".

Mettre le reste du matériel à côté du plateau.

Préparer les Territoires dévastés : Retourner les 4 première cartes Land.

Placer un marqueur Dévastation sur le plateau sur les territoires correspondants, devenant indisponibles et infranchissables.

Défausser définitivement ces cartes.

Préparer la réserve de départ des armées : 3 joueurs = 35 figurines "1 unité"; 4jrs= 30 figs; 5jrs= 25 figs.

Pour chaque joueur : 1 Commandant terrestre, 1 Diplomate, 1 Station spatiale

Définir le 1er joueur en lançant 1D6, puis les suivants selon le sens horaire..

Chaque joueur place 1 pion "1 unité" sur un territoire libre (hors Territoire dévasté, Lune et Territoire aquatique) jusqu'à ce que tous les Territoires soient occupés.

Chaque joueur place 3 pions "1 unité" sur un ou plusieurs Territoires lui appartenant (répartition au choix du joueur) jusqu'à épuisement de la réserve de départ.

Chaque joueur place ses pions Commandant terrestre, Diplomate et Station spatiale en même temps sur ses Territoires.

Chaque joueur place un pion "1 unité" sur la Table de score selon le nombre de Territoires en sa possession.

**RISK**  
2210 A.D.