

RISK : Game of Thrones Aide de jeu

PRÉPARATION	ESCARMOUCHE		DOMINATION		MONDE EN GUERRE
Nombre de Joueurs :	2	3-5	2	3-5	6-7
	Déterminer le 1er joueur au dé.				
Plateau et cartes Territoire :	Essos	Westeros	Essos	Westeros	Westeros et Essos
Armées :	Ghiscari Targaryen Armées neutres	Stark Baratheon Lannister Tyrell (4e jr) Martell (5e jr)	Ghiscari Targaryen	Stark Baratheon Lannister Tyrell (4e jr) Martell (5e jr)	Stark Targaryen Baratheon Lannister Ghiscari Tyrell Martell (7e jr)
Choix des armées :	Au choix des joueurs. Fournir les figurines d'armée.		Selon l'ordre ci-dessus et en commençant par le 1er joueur, fournir les figurines d'armée, les plateaux individuel, les Personnages.		
Cartes Objectif :			Distribuer 3 cartes Objectif à chaque joueur, qui devra en garder 2. Remélanger le paquet de cartes Objectif.		
Cartes et jetons :			Placer à côté du plateau les cartes Territoire et Mestre, et les jetons Pièces d'or et Unité spéciale.		
Affirmer votre Siège de pouvoir :			Chaque joueur pose un pion Siège de pouvoir et 1 pion "3 armées" sur les Territoires suivants :		
			Targaryen : Basses Landes Ghiscari : Astapor	Stark : Winterfell Barathéon : Peyredragon Lannister : Castral Roc Tyrell : Hautjardin Martell : Lancehélon	Stark : Winterfell Targaryen : Basses Landes Barathéon : Peyredragon Lannister : Castral Roc Ghiscari : Astapor Tyrell : Hautjardin Martell : Lancehélon
Distribution des cartes Territoire :	12 cartes par joueur. 10 cartes restantes pour le camp neutre.	Toutes les cartes. Si 5 joueurs, une carte supplémentaire pour les 3e, 4e et 5e joueurs.	10 cartes pour le Joueur neutre, puis 10 cartes pour chaque Joueur.	Pas de distribution.	
Placement des armées :	2 pions "1 armée" sur chaque carte Territoire reçue.		Chaque joueur prépare 21 pions "1 armée".	Chaque joueur prépare 28 pions "1 armée" si 3 joueurs, 24 si 4jrs ou 20 si 5 jrs.	Chaque joueur prépare 26 pions "1 armées" si 6 joueurs ou 22 pions si 7 joueurs.
	2 pions neutres "1 armée" sur chaque Territoire neutre.		2 pions "1 armée" pour chaque Territoire neutre.		
			1 pion "1 armée" pour chaque carte Territoire reçue.		
			Chacun son tour pose 1 pion "1 armée" sur un Territoire non revendiqué.		
		Chacun son tour pose 1 pion pour renforcer un Territoire revendiqué.			
Éléments spécifiques :	Mélanger toutes les cartes Territoire, puis insérer au hasard la carte "Valar Morgulis" dans la moitié inférieure de cette pioche.		Donner une prime de départ :		
			2ème Joueur (Ghiscari) : 300 PO	3ème Jr : 300 PO 4ème et 5ème Jrs : 500 PO et 1 carte Territoire.	6e ou 7e Joueur : 500 PO et 1 carte Territoire.

ESCARMOUCHE

DOMINATION & MONDE EN GUERRE

Fin de partie :

Dès que la carte Valar Morgulis apparait.

Victoire :

Le joueur ayant le plus de point.
1 point pour chaque Territoire, chaque Château et chaque Port.

Dès qu'un Joueur atteint les 10 points de Victoire ET a toujours son Siège de pouvoir.

TOUR D'UN JOUEUR	ESCARMOUCHE	DOMINATION & MONDE EN GUERRE
1) RENFORCEMENT : Territoires + Châteaux) / 3 Arrondi à l'inférieur. Bonus de Régions si conquise entièrement (voir plateau). Combinaison de 3 cartes Territoire (voir Tableau de renfort; si 5 cartes en main, obligation de jouer une combinaison). +2 de Bonus de Territoire si carte du Territoire conquis présent dans la combinaison ci-dessus. Autres bonus :	Convertir le total en Armées.	Convertir en Armées et par 100 Pièces d'or.
		Convertir en Armées.
	Convertir le bonus en Armées et les déployer uniquement sur les Territoires concernés.	
	100 Pièces d'or par Port contrôlé. Échanger une carte Territoire contre l'Unité spéciale de l'icône correspondante.	
	1 bis) ACHETER DES CARTES :	
1 ter) RÉACTIVER UN PERSONNAGE :	Retourner toute carte Personnage activé après les Renforts et l'Achat de cartes.	
2) INVASIONS : Pour chaque Invasion :	Possibilité de faire autant d'Invasions que souhaitées.	
	Attaquant : Désigner un Territoire allié avec au moins 2 Unités.	
	Attaquant : Désigner un Territoire ennemi "voisin".	
	Attaquant : Choisir de 1 à 3 unités attaquantes (1 unité doit toujours rester sur le Territoire d'origine).	
	Défenseur : choisir de 1 à 2 unités défensives (le maximum si armée neutre).	
	Tous : lancer les dés, classer les résultats et comparer les paires.	
	Infliger les pertes selon les comparaisons : si dé Attaquant > dé Défensif = -1 unité défensive ; si dé Attaquant <= dé Défensif = -1 unité attaquante.	
	Si le Territoire ennemi possède encore des unités, possibilité de poursuivre l'Invasion.	
	Si le Territoire ennemi est vide, déplacement d'unités attaquantes sur le Territoire conquis (minimum le nombre engagé; maximum sans limites; 1 unité toujours sur le Territoire d'origine).	
	Si le Joueur adverse n'a plus d'unités sur le plateau, il est éliminé et son vainqueur prend ses cartes Territoire et son Or (mode Domination et Monde en Guerre). Possibilité de faire un Renfort si plus de 5 cartes en main.	
Si plus d'adversaires sur le plateau, le joueur gagne immédiatement.		
Pour chaque pion Unités Spéciales "CHEVALIER": +1 au dé le plus fort à l'attaque comme en défense.		
Pour chaque pion Unités Spéciales "ENGIN DE SIÈGE": 1D8 au lieu d'1D6.		
Pour chaque pion Unités Spéciales "FORTIFICATION": +1 à TOUS les dés de défense.		
3) MANŒUVRES : Déplacer depuis un Territoire allié autant d'unités (-1 qui doit rester sur le Territoire) vers une autre Territoire allié adjacent ou relié par un chemin allié continu.		
3 bis) OBJECTIFS :	Vérifier si un Objectif a été atteint et marquer les points de Victoire sur son plateau.	
	1 seule carte Objectif par tour peut être revendiquée.	
	Piocher 2 cartes Objectif et en garder une seule.	
4) FIN DE TOUR :	Piocher une carte Territoire si le joueur a fait au moins 1 conquête. Possibilité d'échanger une Combinaison pour un Renfort.	