

RISK Seigneur des Anneaux

PRÉPARATION :	Risk Classique	Risk SDA		
	Placer le plateau du jeu et définir le premier joueur.			
Choisir une armée en répartissant et préparer un bataillon selon le Tableau des bataillons.	Choisir une armée en répartissant entre Bien et Mal, et préparer un bataillon selon le Tableau des bataillons =>	Si 2 jrs : 1er Jr joue le Bien et 2e Jr joue le Mal. Si 3/5, Jrs impairs Mal et Jrs pairs Bien Si 4/6, Jrs impairs Bien et Jrs pairs Mal.		
Tableau de bataillons (nombre de figurines "1 unité" par joueur)				
Nb de joueurs	Base	Base + Ext	Base	Base + Ext
2	40	55	35	60
3	35	50	35	50
4	30	45	30	45
5	25	40	25	40
6	20	35	20	35
Distribuer une Carte Objectif (nécessite d'imprimer les cartes Objectif) et les Cartes Territoire (hors joker).	Trier les cartes Territoire entre Bien, Mal et Neutre, puis distribuer selon le nombre de joueurs.			
	A 2 Joueurs: J1 9 cartes Territoire du Bien; J2 9 cartes Territoire du Mal; PNJ Neutre 14 cartes Territoire Neutre		A 2 Joueurs: J1 15 cartes Territoire du Bien; J2 15 cartes Territoire du Mal; PNJ Neutre 25 cartes Territoire Neutre	
	A 3 jrs: J1 5M+4N; J2 9B; J3 4M+5N.		A 3 jrs: J1 8M+7N; J2 15B; J3 7M+8N.	
	A 4 jrs: J1 5B; J2 5M; J3 4B+1N; J4 4M+1N.		A 4 jrs: J1 8B; J2 8M; J3 7B+1N; J4 7M+1N.	
	A 5 Jrs: J1, J3 et J5 3M+2N; J2 5B; J4 4B+1N.		A 5 Jrs: J1, J3 et J5 5M+3N; J2 8B; J4 7B+1N.	
	A 6 jrs: J1, J3 et J5 3B+2N; J2, J4 et J6 3M+2N.		A 6 jrs: J1, J3 et J5 5B+2N; J2, J4 et J6 5M+2N.	
Placer un pion provenant du bataillon sur chaque territoire pioché, puis chacun son tour, un par un, à sa convenance sur les territoires possédés	Placer 1 pion provenant du bataillon sur chaque territoire pioché, puis chacun son tour sur les territoires libres, puis le reste du bataillon sur les territoires possédés.			
Placer un Héros sur un territoire possédé.				
Rassembler les cartes Territoire, ajouter les cartes Joker et mélanger pour former une pioche.				
Retirer les Événements des cartes Aventure, distribuer 3 cartes Aventures face cachée (4 si ext. Gondor & Mordor), puis remettre les Événements dans la pile et mélanger.				
Placer l'Anneau dans la Comté.				

Tour d'un joueur	Risk Classique	Risk SDA
1) Renforts : ajouter des unités sur ses territoires.	Nb de territoire sous sa domination divisé par 3 (à l'entier inférieur; 3 minimum).	
	Bonus par Régions complètes acquises (voir le plateau).	
	Combinaison cartes Renfort : Joker remplace tout symbole : 3 Archers = 4; 3 Cavaliers = 6; 3 Aigles = 8; Un de chaque = 10.	
	Carte Renfort dont le Territoire appartient au joueur : +2	
2) Combats :	L'attaquant annonce le Territoire attaquant et le Territoire attaqué; Territoires contigus obligatoires (frontière; pont; port)	
	L'attaquant annonce le nombre d'unités utilisées. Jusqu'à 3, sauf 1 unité qui doit rester sur le Territoire attaquant.	
	L'attaquant annonce s'il envoie son Héros dans l'attaque.	
	Le défenseur annonce le nombre d'unités utilisées. Jusqu'à 2; 1 seul défenseur si 1 seul attaquant.	
	Les deux joueurs lancent simultanément les dés d'attaque (DA) et de défense (DD) selon leurs annonces.	
	Comparer les résultats en commençant par les dés les plus forts de chaque belligérant, puis les dés suivants.	
	+1 au DA le plus fort si Héros à l'attaque ; +1 au DD le plus fort si Héros ou Forteresse sur Territoire du Défenseur (cumulatif).	
	DA>DF = -1 pion Défenseur ; DA≤DF = -1 pion Attaquant.	
	Si le Territoire du Défenseur est libre => déplacer sur le territoire conquis d'autant d'armées, au minimum le nombre d'attaquants annoncés	
	Si Territoire du Défenseur encore occupé => poursuite ou arrêt de l'attaque	
Si la dernière unité sur un Territoire avec un Héros est éliminée, le Héros est éliminé aussi.		
Fin d'un combattant (pas avant le 4e tour) : CR du défunt au vainqueur, avec conversion immédiate en renfort		
3) Manoeuvres :	Déplacer autant d'unités d'un Territoire vers un autre Territoire, en passant par un cheminement continu de Territoires possédés. Toujours laisser 1 unité sur le Territoire de départ. Héros déplacé seul ou accompagné si non utilisé pour une CA Mission.	
	Une fois, d'un territoire vers un autre adjacent.	
3bis) & 4bis) Spécial SDA :	Valider une carte Aventure Mission si Héros sur zone; Piocher une carte Aventure (3 cartes Aventure max en main) si conquête avec Héros ou passage du Héros dans un territoire avec forteresse.	
	Si le joueur n'a plus de Héros sur le plateau, il peut en placer un sur un de ses Territoires.	

4) Pioche de cartes :	Une carte Renfort (Territoire) si au moins 1 conquête; 5 cartes max en main. Une carte Aventure si le Héros a conquis ou traversé un Territoire avec une Forteresse; 3 max en main (après la pioche; 4 si ext. Gondor & Mordor). Une fois la pioche faite, aucune autre carte Aventure (sauf Évènement) ne peut être jouée. Si carte Évènement, la jouer immédiatement.
5) Fin de tour (SDA) :	Avancer le pion Communauté d'une case. Si un Dé est sur le Territoire où se trouve la Communauté, lancer un dé et avancer la Communauté si le résultat est 4+. SAUF au tour du PNJ si partie à 2 joueurs.

	Risk Classique	Risk SDA
Fin de partie :	Conquête total ou Objectif atteint (nécessite d'imprimer les cartes Objectif).	<p>1 point par Territoire occupé. Points par Région occupée (voir tableau Renforts). 2 pts par Forteresse contrôlée. Pts des cartes Aventures étoilées. +4 pts pour Barad-dûr si joueur du Mal; +4 pts pour Minas Tirith si joueur du Bien; +4 pour la Montagne du Destin si joueur du Bien</p> <p>Si égalité: nb de territoires > nb de forteresses > pts cartes Aventures > 3D6.</p>
		Quand la Communauté finit son voyage, le gagnant est celui ayant le meilleur score =>

Cartes Aventure SDA	Mission : Placer le Héros sur le territoire nommé pour obtenir la récompense notée. Évènement : Appliquer immédiatement l'évènement. Pouvoir : Appliquer le pouvoir quand le joueur montre la carte.
----------------------------	---

Variantes du Risk SDA	
Alliance du Bien contre le Mal :	À la fin de la partie, calculer normalement le score de chaque joueur, puis additionner les scores entre factions. La gagnant est celui ayant le plus haut score de la faction gagnante.
Traque du porteur de l'Anneau :	Si la Communauté atteint la Montagne du Destin, les joueurs du Bien gagne; si la Communauté est capturée, les joueurs du Mal gagnent. Pour capturer la Communauté, elle doit être dans un territoire appartenant au joueur du Mal et celui-ci doit obtenir 12 en lançant 2 dés. +1 au résultat s'il y a un Héros. +1 si Territoire du Mordor.

Variantes du Risk Classique (à partir de jeuxetstrategies.fr)	
Yalta Type1	À la préparation, les joueurs étalent face visible leur cartes Territoire; 3min d'échanges sans restrictions.
Yalta Type2	Après distribution des cartes Territoire, les joueurs placent face cachée les cartes Territoire qu'ils veulent échanger, triées par région. 3min d'échanges par annonces de quantités. Silence sur région/continent, territoire. Bluff possible avec Jokers.
Mobilisation générale	Renforts selon nombre de Territoire à la fin de chaque tour de joueur. Cartes Territoire visibles devant les joueurs et échangées en cas de conquêtes. En fin de tour (après que tous les joueurs aient joués), renfort de 6 unités pour chaque combinaison Fantassin/Cavalerie/Créature de cartes Territoire (chaque carte pour une seule combinaison) + bonus de Région.
Risques calculés	Pour chaque attaque, annonce du nombre d'Attaquants du Territoire source (jusqu'à tous sauf un) et du nombre de Défenseurs du Territoire défensif (jusqu'à tous). Chaque joueur lance 2D6. Calcul du Score de chaque joueur : somme des dés + nombre d'armées engagées. Si Score Attaquants > Score Défenseurs = Unités Défensives engagées perdues. Si Score Attaquants < Score Défenseurs = Unités Attaquantes engagées perdues. Si Score Attaquants = Score Défenseurs = Unités Attaquantes et Défensives engagées perdues sauf 1 Défenseur si territoire vide.
Pouvoir continental	Bonus en fin de tour par continent/région si majorité possédée : (pour SDA à tester et en attente de retour; sur Région ou Carte ??) Armor = une carte Renfort gratuite à la fin de son tour (en plus de la carte Renfort de conquête; même si pas de conquête). Rhovanion = retirer 3 unités sur n'importe quel(s) territoire(s) ennemi(s). Mordor = 1 unité supplémentaire sur chaque territoire asiatique / du Rohan. Forêt Noire = une unité ennemie devient une alliée. Eriador = relancer un dé d'Attaque à chaque attaque, le meilleur résultat gardé. Rhun = plusieurs manœuvres possibles. Gondor = +1 en Défense sur Territoires avec lieux dits et Forteresse (soit +2 si Forteresse). Rohan = convertir jusqu'à trois unités en Cavalier. Haradwaith = convertir une unité en Créature.
Hécatombe	Tout unité tuée est éliminée définitivement. Nb d'unités pour toute la partie: bataillons x 2
Prisonniers de guerre	Unités éliminées sont prisonnières. À chaque début de tour, une phase d'échanges libres. Nb d'unités pour toute la partie: bataillons x 2.
Prime de Risk	Quand un joueur casse une suprématie continentale, il choisit sa carte Renfort au lieu de la piocher.
Front unique	Une seule offensive par tour, jusqu'à la fin de la percée.
Egalité des armes	Toute combinaison CR = 10 armées.