



Risk

LA CONQUÊTE DE LA GALAXIE

STAR WARS

ÉDITION GUERRE DES CLONES

42332101 1

11/2/05 10:14:22

CONTENU

Plateau de jeu • 4 Armées (de couleurs différentes)
 • 18 jetons de vaisseau de la République • 18 jetons de vaisseau des Séparatistes • Pion Dark Sidious/ Empereur Palpatine • 30 cartes de faction République • 30 cartes de faction Séparatistes • 17 cartes d'ordre du tour • 5 dés à six faces • 5 dés à huit faces • 9 jetons Séparatistes

PRÉPARATION

Retirez toutes les pièces de leurs sachets plastiques. Détachez délicatement de la feuille de carton prédécoupée tous les jetons. Jetez les sachets et les restes de la feuille de carton.

INTRODUCTION

C'est une période de guerre civile dans la Galaxie. Les forces séparatistes, sous la direction du charismatique Comte Dooku, ont convaincu des milliers de planètes de se rebeller contre la République. Celle-ci a levé une armée de soldats clones, dirigée par des Généraux Jedi, pour faire face à l'insurrection. Mais les Jedi ignorent que cette guerre est manipulée par Dark Sidious, un Seigneur Sith, qui s'apprête à sortir de l'ombre...

Vous pouvez aussi choisir d'utiliser le plateau de jeu RISK Star Wars Édition Guerre des Clones pour jouer une partie standard de RISK, en mettant simplement de côté les éléments spécifiques à cette édition du jeu.



2

Si vous avez l'habitude de jouer à RISK, il vous suffira de lire les paragraphes de règles écrits en ROUGE. Ils expliquent les différences entre RISK Classique et RISK Star Wars Édition Guerre des Clones.

OBJECTIF

Il existe deux factions dans le jeu : la République, essentiellement dirigée par les Jedi ; et les Séparatistes, sous la direction du Comte Dooku (en réalité Dark Tyranus, l'apprenti de Dark Sidious). Chaque camp a ses propres conditions de victoire :

- La faction de la République doit éliminer toutes les forces séparatistes et ainsi empêcher les Siths de s'emparer de la Galaxie OU elle doit prendre le contrôle de la planète où Dark Sidious se cache.
- La faction des Séparatistes doit éliminer toutes les forces de la République et prendre le contrôle de la Galaxie.

Si vous jouez une partie standard de RISK, vous gagnez quand vous avez vaincu toutes les troupes de vos adversaires et que vous contrôlez l'ensemble du plateau de jeu.

SURVOL DU CONTENU DU JEU

D'abord, prenez toutes les pièces du jeu et étalez-les devant vous. Tandis que vous lirez ces règles, regardez tous ces éléments pour savoir comment ils fonctionnent dans le jeu.

LE PLATEAU DE JEU

Ce n'est pas une carte de l'ensemble de la Galaxie de Star Wars (elle contient des dizaines de milliers de planètes habitées) ; il s'agit simplement d'une carte des planètes clés de la Guerre des Clones. Le plateau de jeu est divisé en 42 planètes. Celles-ci sont regroupées dans 6 Systèmes solaires, chacun d'une couleur différente. Ces Systèmes solaires sont les suivants :

SYSTÈME	COULEUR	NOMBRE DE PLANÈTES
BORDURE EXTÉRIEURE	ROUGE	10
BORDURE MÉDIANE	JAUNE	9
ESPACE SAUVAGE	VERT	7
MONDES DU NOYAU	BLEU	7
COLONIES	VIOLET	5
RÉGION D'EXPANSION	ORANGE	4



Exemple : La planète Muunilinst est adjacente aux planètes Ithor, Mygeeta, Dathomir et Dantooine parce qu'elles ont une frontière commune. Dathomir est aussi adjacente à Alderaan parce qu'elles sont reliées par un couloir d'hyperespace. Les forces sur Dathomir peuvent attaquer n'importe laquelle de ces planètes adjacentes. Mais prenez garde ! Les forces sur Dathomir peuvent aussi être attaquées depuis n'importe laquelle de ces planètes. Ithor n'est pas adjacente à Dathomir parce que ces planètes n'ont pas de frontière commune et aucun couloir d'hyperespace ne les relie.

Dans le coin inférieur droit du plateau se trouve une piste de jeu séparée appelée Ordre 66. Elle est utilisée pour déterminer quand Dark Sidious peut invoquer l'Ordre 66. Nous en discuterons plus en détail plus loin dans ce livret.



3

RISK

LES PIÈCES EN PLASTIQUE...

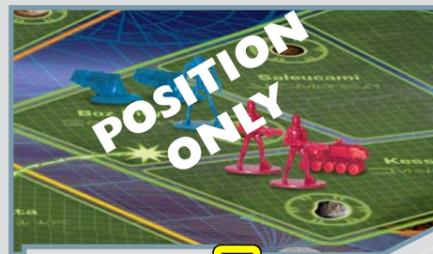
Il y a 2 factions différentes dans ce jeu, et chacune est représentée par 2 couleurs.

Chaque camp dispose de 2 types de pièce représentant des troupes. Toutes les pièces fonctionnent de manière identique ; elles représentent simplement des quantités de troupes différentes. Utilisez vos troupes pour envahir et contrôler des planètes.



TROUPES DE LA RÉPUBLIQUE (ROUGE ET ORANGE)	REPRÉSENTE
SOLDAT CLONE	1 TROUPE
CHAR CLONE	3 TROUPES
TROUPES SÉPARATISTES (BLEU ET NOIR)	REPRÉSENTE
SUPER DROÏDE DE COMBAT	1 TROUPE
CHAR AAT	3 TROUPES

Pendant la partie, vous aurez de nombreuses pièces de jeu sur le plateau, parfois sur une même planète. Quand c'est le cas, utilisez une pièce représentant 3 troupes pour faire de la place. Il est plus simple d'avoir 2 Chars AAT sur le plateau que 6 Super droïdes de combat (représentant 6 troupes dans les deux cas).



Exemple : Sur Kessel, Rouge a 1 Char clone et 2 Soldats clones. Puisqu'un Char clone représente 3 troupes et qu'un Soldat clone en représente 1, le joueur rouge a 5 troupes sur Kessel (3+1+1). Le joueur bleu a 2 Chars AAT et 1 Super droïde de combat sur Boz Pity. Ceci représente 7 troupes (3+3+1).

LES VAISSEAUX

Chaque camp a aussi des jetons en carton représentant 3 différentes classes de vaisseaux : les Chasseurs, les Corvettes et les Vaisseaux capitales. Vous ne pouvez pas utiliser les vaisseaux pour conquérir des planètes. Ils ne servent qu'à assister les troupes au sol pendant les invasions. Contrairement aux troupes au sol, les vaisseaux de différentes classes ne sont pas interchangeables.



VAISSEAUX DE LA RÉPUBLIQUE	REPRÉSENTE
ARC 170	1 ESCADRON DE CLASSE CHASSEUR
BRISEUR DE BLOCUS	1 ESCADRON DE CLASSE CORVETTE
CROISEUR D'ATTAQUE DE LA RÉPUBLIQUE	1 ESCADRON DE CLASSE VAISSEAU CAPITALE
VAISSEAUX SÉPARATISTES	REPRÉSENTE
DROÏDE-VAUTOUR	1 ESCADRON DE CLASSE CHASSEUR
CROISEUR DE LA FÉDÉRATION DU COMMERCE	1 ESCADRON DE CLASSE CORVETTE
VAISSEAU DE GUERRE DE LA FÉDÉRATION DU COMMERCE	1 ESCADRON DE CLASSE VAISSEAU CAPITALE

LES DÉS

Vous utilisez les dés à 6 faces quand vous attaquez et quand vous défendez des planètes. Certaines cartes et certains vaisseaux vous permettent d'utiliser les dés à 8 faces.



CARTES D'ORDRE DU TOUR

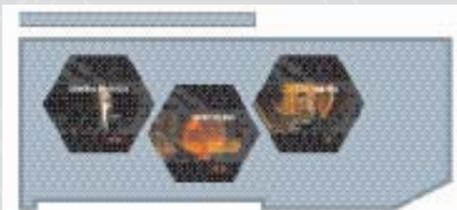
Les cartes d'ordre du tour peuvent être utilisées pour vous aider à organiser toutes les étapes jouées pendant votre tour. Il n'y a qu'une seule pile de cartes utilisée par toutes les armées ; notez cependant que certaines étapes ne s'appliquent qu'aux armées des Séparatistes.



Utilisez les cartes d'ordre du tour de RISK Classique quand vous jouez à RISK Classique.

LES JETONS SÉPARATISTES

Ces jetons représentent les chefs et les plans de la faction des Séparatistes. Ceux-ci pourraient fournir des renseignements importants à la République. C'est pourquoi la faction des Séparatistes doit tenter de les protéger des armées de la République.



DARK SIDIOUS / EMPEREUR PALPATINE

Le pion Dark Sidious commence la partie sur la case DÉPART de la piste Ordre 66. Pour l'instant, son identité et ses plans restent secrets. Une fois l'Ordre 66 invoqué, Palpatine se déclare Empereur et révèle sa présence, si possible dans une position proche de la République.

LES CARTES

Il y a 2 piles de cartes de faction – une pour la République et l'autre, pour les Séparatistes. Elles fonctionnent de manière identique. Les cartes servent à gagner des troupes supplémentaires, à construire des vaisseaux et à obtenir des pouvoirs spéciaux. Nous expliquerons leur fonctionnement en détail plus loin dans ce livret.



MISE EN PLACE

- Installez tout d'abord le plateau de jeu de manière à ce qu'il soit à la portée de tous les joueurs.
- Séparez les cartes de faction en 2 piles, République et Séparatistes (fiez-vous au dos des cartes), mélangez les piles séparément et placez-les à côté du plateau. Si vous jouez une partie standard de RISK, retirez toutes les cartes avec une image d'Anakin et mélangez les autres en une seule pile.
- Placez le pion Dark Sidious/Empereur Palpatine sur le plateau de jeu. Il commence la partie sur la case Départ de la piste Ordre 66.
- Placez les dés à côté du plateau de jeu. Si vous jouez une partie standard de RISK, n'utilisez que les dés à 6 faces.
- Prenez les jetons Séparatistes, face cachée, et mélangez-les. Placez-les ensuite, toujours face cachée, à côté du plateau de jeu, près d'une armée des Séparatistes.
- Prenez la pile de cartes d'ordre du tour et classez-les en ordre ascendant de manière à ce que l'Étape 1 soit sur le dessus. Placez-les ensuite à côté du plateau de jeu. Si vous jouez une partie standard de RISK, utilisez les cartes d'ordre du tour de RISK Classique.
- Déterminez combien il y a de joueurs dans la partie. Les 4 armées doivent toujours être en jeu, mais s'il y a moins de 4 joueurs, au moins l'un d'eux devra contrôler plus d'une armée. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, le Joueur 1 contrôle l'armée de la République rouge, le Joueur 2, les armées des Séparatistes bleue et noire, et le joueur 3, l'armée de la République orange.

	NOMBRE DE JOUEURS		
	2	3	4
JOUEUR 1	ROUGE & ORANGE	ROUGE	ROUGE
JOUEUR 2	NOIR & BLEU	NOIR & BLEU	NOIR
JOUEUR 3		ORANGE	ORANGE
JOUEUR 4			BLEU

Même si un joueur peut contrôler plus d'une armée, ce joueur DOIT séparer ses armées. Quoi qu'il arrive, les armées ne peuvent PAS partager leurs cartes, leurs troupes, leurs vaisseaux ou leurs planètes. En fait, un joueur jouera deux rôles différents dans la partie.

L'ordre du tour alterne toujours entre forces de la République et des Séparatistes. Les joueurs devraient donc s'asseoir en fonction. Dans une partie à trois joueurs, il pourrait être judicieux de placer les pièces noires d'un côté du plateau et les pièces bleues de l'autre pour que l'ordre du tour reste clair.

Chaque joueur prend toutes les pièces de sa couleur (y compris les jetons de vaisseau des couleurs appropriées) et compte ses troupes de départ. Placez vos pièces en tas près de vous. Et maintenant, comptez vos troupes de départ :

Armées de la République :	Commencez avec 31 troupes chacun
Armées des Séparatistes :	Commencez avec 30 troupes chacun

Dans une partie standard de RISK, le nombre des troupes de départ dépend du nombre de joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS	TROUPES DE DÉPART
3 JOUEURS	35 CHACUN
4 JOUEURS	30 CHACUN

Ces troupes sont placées sur le plateau de jeu avant le début de la partie.

PRENDRE POSSESSION DES PLANÈTES

Les deux armées de la République prennent d'abord possession d'une planète chacune. Les joueurs peuvent discuter de leurs choix avant le placement, et ils peuvent placer leur armée dans l'ordre qu'ils désirent. Si les deux joueurs veulent la même planète et qu'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, chacun d'eux lance un dé à 6 faces et le résultat le plus élevé gagne le contrôle de la planète.

Ensuite, chaque armée prend possession d'une planète jusqu'à ce que toutes les planètes restantes soient occupées. Les joueurs lancent un dé à 6 faces. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. Le jeu continue ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Pour prendre possession d'une planète, prenez une de vos troupes de départ et placez-la sur une planète inoccupée. Vous la contrôlez. L'armée suivante place ensuite une troupe sur une autre planète inoccupée, et ainsi de suite. Vous ne pouvez pas placer de troupe sur une planète qui est déjà contrôlée. Au bout du compte, les 42 planètes doivent être occupées. Certaines armées en contrôleront plus que d'autres. C'est normal.

IMPORTANT : À partir de maintenant, il ne doit plus jamais y avoir de planète inoccupée sur le plateau de jeu. Le contrôle d'une planète (le joueur qui a des troupes installées dessus) peut changer, mais une planète n'est jamais inoccupée.

RENFORTS PLANÉTAIRES

Maintenant que toutes les planètes sont occupées, vous pouvez renforcer vos troupes planétaires. Plus vous avez de troupes sur une planète, plus il est facile d'attaquer et de défendre. Renforcer une planète est simple : placez une de vos troupes de départ sur une planète que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas placer de renforts sur la planète d'une autre armée.

La première armée à renforcer une planète est la même que celle qui a pris possession d'une planète en premier – en d'autres termes, le tour continue tel qu'il est décrit auparavant.

Après avoir placé votre renfort, le joueur à votre gauche renforce une planète à son tour, puis le joueur suivant sur sa gauche, et ainsi de suite. Continuez les tours de table jusqu'à ce que toutes les troupes de départ de chaque armée aient été placées.

Il n'y a pas de limite au nombre de troupes sur une planète. Vous pouvez choisir de renforcer une planète avec un grand nombre de troupes, ou d'étaler vos troupes sur toutes vos planètes.



Commencé, la Guerre des Clones a. (Yoda)

NOTES GÉNÉRALES

GÉNÉRALITÉS

Pendant chacun de vos tours, vous recevez des troupes supplémentaires que vous utilisez pour renforcer votre armée. Vous pouvez aussi jouer des cartes pour gagner plus de troupes, **construire des vaisseaux** ou **utiliser des pouvoirs spéciaux**. Vous avez aussi la possibilité d'attaquer les armées de la faction adverse. Si votre attaque réussit, vous pouvez alors récupérer une **ou même deux** cartes à la fin de votre tour. Mais que vous engagiez le combat ou non, vous pouvez repositionner vos forces.

Si vous êtes l'une des armées des Séparatistes, vous pouvez aussi placer des jetons et peut-être aussi invoquer l'Ordre 66, ce qui inverse l'équilibre du pouvoir dans toute la Galaxie.

JOUER DES CARTES NON-ANAKIN

Vous récupérez des cartes (voir explications plus loin) en conquérant des planètes contrôlées par la faction adverse. Vous pouvez utiliser ces cartes de trois façons : pour lever des troupes supplémentaires, construire des vaisseaux ou utiliser leurs pouvoirs spéciaux. Vous devez décider pendant la partie quel objectif sert le plus votre stratégie de victoire.

Si vous choisissez d'utiliser la carte pour son pouvoir spécial, elle sera utilisée à différents moments de la partie – chaque carte indique quand son pouvoir peut être utilisé. Lisez la carte pour déterminer quand et comment l'utiliser.

IMPORTANT : Certains pouvoirs spéciaux indiqués sur les cartes contredisent les règles générales du jeu. Dans ce cas, suivez les instructions de la carte.



LES CARTES ANAKIN

Au début de la partie, Anakin est un Jedi torturé qui défend la République. Pour le moment, les armées de la République et des Séparatistes peuvent toutes utiliser les pouvoirs spéciaux des cartes Anakin.

Quand l'Ordre 66 est donné, Anakin s'abandonne au Côté obscur et devient Dark Vador. À partir de ce moment et ce jusqu'à la fin de la partie, seules les armées des Séparatistes peuvent utiliser les pouvoirs spéciaux des cartes Anakin. Les armées de la République ne peuvent plus les utiliser que pour lever des troupes ou construire des vaisseaux.



POSSESSION DES PLANÈTES

RISK *Star Wars* Édition Guerre des Clones est un jeu d'équipe – les joueurs gagnent ou perdent par équipe, et non individuellement.

Bien que les armées travaillent de concert, elles mettent en place leurs propres planètes et ne peuvent pas les partager. Vous ne pouvez PAS attaquer l'autre joueur de votre faction. Cependant, pendant la partie, vous pouvez prendre le commandement de planètes contrôlées par l'autre membre de votre faction.

ORDRE DU TOUR

Lancez un dé à 6 faces pour déterminer quelle armée commence au premier tour. Le résultat le plus élevé l'emporte et la partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

UTILISER LES CARTES D'ORDRE DU TOUR

Les cartes d'Ordre du tour sont un système pratique résumant les étapes du tour de chaque joueur. Ce n'est qu'un résumé ; elles n'expliquent pas les règles associées à une étape particulière. Au début de votre tour, prenez la pile de cartes d'Ordre du tour et assurez-vous qu'elle est bien dans l'ordre, commençant par l'Étape 1. Retournez la première carte et jouez l'étape (le cas échéant). Quand vous avez terminé, retournez la carte résumant l'Étape 2. Continuez de suivre les indications des cartes jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les étapes. C'est alors la fin de votre tour. Passez alors la pile de carte au joueur suivant.

Notez que certaines cartes ne s'appliquent qu'aux armées des Séparatistes. Si vous appartenez à la faction de la République, ignorez simplement ces étapes. De même, après certains événements pendant la partie, certaines cartes peuvent être retirées du jeu. Ceci est indiqué sur les cartes.



VOTRE TOUR

ÉTAPE 1 : PLACEZ DES JETONS (SÉPARATISTES UNIQUEMENT)

Prenez le jeton du dessus de la pile de jetons, regardez-le discrètement et placez-le, face cachée, sur la planète de votre choix que vous contrôlez.

- Vous ne pouvez pas le placer sur une planète contrôlée par l'autre armée de votre faction.
- Vous ne pouvez pas le placer sur une planète qui a déjà un jeton (sauf si vous n'avez pas le choix).

Ce jeton représente les chefs et les plans du mouvement séparatiste. Ne le laissez pas tomber entre les mains de la République.

ÉTAPE 2 : AVANCEZ SUR LA PISTE

ORDRE 66 (SÉPARATISTES UNIQUEMENT)

L'Ordre 66 est le plan de Dark Sidious visant à éparpiller les Jedi dans toute la Galaxie, puis à retourner les Soldats clones contre eux pour les détruire. Tandis que la Guerre des Clones avance, les Jedi deviennent de plus en plus fatigués et les chances de succès de l'Ordre 66 augmentent. Au début du tour d'une armée des Séparatistes, déplacez le pion Dark Sidious d'une case sur la piste. Une fois que l'Ordre 66 est invoqué (voir Étape 11), cette piste de jeu n'est plus utilisée.

ÉTAPE 3 : RENFORTS

Au début de votre tour, vous recevez des troupes supplémentaires pour renforcer vos planètes. La quantité de vos renforts dépend du...

- Nombre de territoires que vous contrôlez ;
- Nombre de Systèmes solaires que vous contrôlez (le cas échéant).

Comptez le nombre de planètes que vous contrôlez

Prenez le nombre total de planètes que vous contrôlez et divisez ce nombre par 3 (arrondissez à l'unité inférieure). C'est le nombre de renforts auquel vous avez droit. Cependant, le nombre de renforts que vous recevez ne peut JAMAIS être inférieur à 3. Donc, si vous contrôlez peu de planètes, vous recevrez quand même 3 troupes en renfort.

Prenez vos renforts dans votre pile de troupes et placez-les devant vous. C'est le début de votre « pile de renforts ».

Vous pouvez utiliser la liste ci-dessous pour vous aider à calculer le nombre de renforts que vous recevez.

PLANÈTES	RENFORTS
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

Contrôlez-vous des Systèmes ?

Vous recevez aussi des renforts pour chaque Système solaire que vous contrôlez. Rappelez-vous qu'un Système est un groupe de planètes de même couleur. Si vous contrôlez toutes les planètes du Système, vous contrôlez le Système.

Le nombre de renforts que vous recevez dépend de quel(s) Système(s) vous contrôlez (le cas échéant). Chaque Système est associé à un nombre qui vous indique combien de renforts vous recevez pour ce Système solaire. Par exemple, contrôler le Système de la Région d'Expansion vous donne 3 renforts supplémentaires. Prenez ces troupes dans votre pile de troupes et ajoutez-les à la pile de renforts devant vous (la pile commencée quand vous avez compté vos planètes).



ÉTAPE 4 : JOUER DES CARTES POUR OBTENIR DES TROUPES/DES VAISSEAUX

Cela peut paraître déplacé parce que nous n'avons pas encore expliqué comment récupérer les cartes (vous aurez plus de détails dans l'Étape 10) mais c'est maintenant que vous pourriez vous défausser d'1 **carte pour construire un vaisseau**, d'une série de 3 cartes pour obtenir des troupes supplémentaires, **ou de 4 cartes pour faire les deux**. Si vous avez 5 cartes en main, vous devez en jouer au moins une (ou plus) pour que votre total de cartes soit inférieur à 5 avant le début de votre tour.

Obtenir des troupes

Se défausser d'une série de 3 cartes vous permet d'obtenir plus de troupes. Placez les 3 cartes défaussées hors jeu et prenez en échange le nombre de troupes équivalent indiqué sur ce tableau :

SÉRIE	TROUPES OBTENUES
3 cartes de classe Chasseur	4
3 cartes de classe Corvette	5
3 cartes de classe Vaisseau capitale	6
1 Chasseur, 1 Corvette, 1 Vaisseau capitale	7

Ajoutez ces troupes à votre pile de renforts.

Construire un vaisseau

Vous pouvez vous défausser d'une carte (d'une seule) pour construire le vaisseau indiqué sur la carte défaussée. Par exemple, si vous vous défaussez d'une carte de classe Chasseur, vous pouvez construire un Chasseur. Placez la carte défaussée dans la pile de défausse, prenez un vaisseau de la classe indiquée et ajoutez-le à votre pile de renforts.

Il y a une limite au nombre de vaisseaux que peut avoir chaque armée. Chaque armée peut construire jusqu'à 3 vaisseaux de chaque type. Si les 3 vaisseaux de chaque classe sont sur le plateau (par exemple, si l'armée noire a 3 Droïdes-vautour en jeu), il n'est pas possible d'en construire un nouveau tant que l'un des vaisseaux existants n'est pas détruit.

IMPORTANT : Vous ne pouvez construire qu'un vaisseau par tour.

ÉTAPE 5 : PLACER DES UNITÉS

Maintenant, le moment est venu de placer vos renforts : après les avoir réunis, placez TOUS vos renforts de troupes au sol sur des planètes que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de les mettre tous sur la même planète ou de les éparpiller sur l'ensemble de vos planètes. Rappelez-vous : Vous devez placer TOUS vos renforts de troupes au sol.

Une fois vos troupes placées, c'est au tour du vaisseau que vous avez construit. Votre vaisseau doit aussi être placé sur une planète que vous contrôlez. Une planète peut recevoir plus d'un vaisseau en même temps.

Important : Vous ne pouvez pas placer de troupes ou de vaisseaux sur une planète contrôlée par l'autre armée de votre faction.

12

42332101 12-13

ÉTAPE 6 : ENVAHISSEZ

Les invasions représentent la partie principale de votre tour. C'est à ce moment que vous attaquez les armées adverses et que vous tentez de leur arracher le contrôle de planètes. Vous choisissez le nombre de fois que vous voulez attaquer, dans quel ordre attaquer, et quand arrêter une attaque. Vous pouvez aussi choisir de ne pas attaquer (dans ce cas, passez à l'Étape 7) ou d'attaquer jusqu'à ce que vous n'avez pratiquement plus de troupes. Vous pouvez même attaquer plus d'une planète pendant votre tour.

Quelques mots à propos du combat

Voici quelques termes utilisés pendant le combat :

- L'**attaquant** est le joueur dont c'est le tour.
- Le **défenseur** est le joueur qui est attaqué.
- Une **invasion** décrit une planète qui est attaquée. Elle continue jusqu'à la prise de la planète ou l'annulation de l'invasion par l'attaquant. Vous pouvez attaquer plus d'une planète pendant votre tour.
- Un **combat** est un lancer de dés (pour l'attaquant et le défenseur) pendant une invasion. Une invasion peut durer le temps d'un combat ou des dizaines de combats.

Où puis-je envahir ?

Vous pouvez envahir une planète de l'adversaire depuis toute planète où vous avez des troupes. (Si vous avez besoin d'un rappel de la définition d'une planète adjacente, référez-vous à la page 3.) **Vous ne pouvez envahir que des planètes contrôlées par l'autre faction – pas par la vôtre.** Choisissez une planète occupée par les troupes de votre armée et annoncez quelle planète adjacente vous voulez attaquer.

Vaisseaux

Les vaisseaux vous apportent un soutien logistique quand vous attaquez (et quand vous défendez). Ils améliorent vos jets de dés (voir plus loin). Cependant, ils ne représentent pas des troupes à part entière. Les vaisseaux doivent attaquer (ou défendre) avec des troupes.

COMMENT COMBATTRE

Attaquer avec des troupes

Pour pouvoir attaquer, vous devez avoir au moins 2 troupes sur une planète. Une troupe doit toujours rester en arrière pour protéger la planète depuis laquelle vous menez l'invasion. Cette troupe ne peut pas participer au combat.

Maintenant, choisissez le nombre de troupes que vous allez envoyer au combat depuis votre planète attaquante. Vous pouvez envoyer 1, 2 ou 3 troupes. Votre force d'invasion peut être supérieure à 3 troupes, mais vous ne pouvez pas envoyer plus de 3 troupes dans chaque combat.

Attaquer avec des vaisseaux

Si vous avez un ou plusieurs vaisseaux présents sur la planète attaquante, vous pouvez les utiliser pendant votre attaque. Les vaisseaux donnent des bonus aux troupes attaquantes.

Défendre avec des troupes

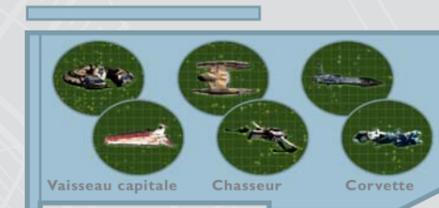
Ensuite, le défenseur choisit combien de troupes défendront la planète attaquée. Vous pouvez défendre avec 1 ou 2 troupes. Vous pouvez avoir plus de troupes sur la planète, mais 2 est le nombre maximum de troupes qui peuvent défendre lors d'un combat. Vous continuez de défendre la planète attaquée jusqu'à la défaite de votre dernière troupe ou l'annulation de l'invasion par l'attaquant.

Défendre avec des vaisseaux

Si vous avez un ou plusieurs vaisseaux sur la planète attaquée, vous pouvez les utiliser pour donner des bonus à vos troupes défensives.

Avantage vaisseau

Notez que chaque vaisseau vous donne un avantage spécial :



Classe Vaisseau capitale : Les Vaisseaux capitales vous permettent de remplacer des dés à 6 faces par des dés à 8 faces. Un Vaisseau capitale vous permet de remplacer 1 dé à 6 faces par 1 dé à 8 faces ; 2 Vaisseaux capitales vous permettent de remplacer 2 dés à 6 faces par 2 dés à 8 faces et 3 Vaisseaux capitales vous permettent de remplacer 3 dés à 6 faces par 3 dés à 8 faces.

Classe Chasseur : Les Chasseurs empêchent au moins 1 dé de faire « 1 ». Un Chasseur empêche 1 dé de faire « 1 », 2 empêchent 2 dés de faire « 1 », et 3 Chasseurs (uniquement possible pour l'attaquant) empêchent 3 dés (d'attaque) de faire « 1 ». Le ou les « 1 » obtenus sont relancés jusqu'à ce qu'ils fassent un autre chiffre que « 1 ».

Classe Corvette : Les Corvettes ajoutent +1 à un jet de dé, en commençant par le plus élevé. Une Corvette ajoute +1 à votre dé le plus élevé, 2 Corvettes ajoutent +1 à vos 2 dés les plus élevés et 3 Corvettes (uniquement possible pour l'attaquant) ajoutent +1 aux 3 dés (d'attaque).
NOTE : Les Corvettes ne peuvent pas servir à ajouter +2 ou +3 à un dé.

13

11/2/05 18:14:38

Que la bataille commence...

Lancez maintenant vos dés de combat. Mais n'oubliez pas les avantages des Vaisseaux.

1. L'attaquant prend 1, 2, ou 3 dés à 6 faces selon le nombre de troupes qu'il envoie au combat. Le défenseur prend 1 ou 2 dés à 6 faces selon le nombre de troupes qu'il envoie au combat.
2. Pour chaque Vaisseau capitale envoyé au combat, remplacez un dé à 6 faces par un dé à 8 faces.
3. L'attaquant lance ses dés. Le défenseur lance ses dés.
4. Pour chaque Chasseur envoyé au combat, relancez un « 1 ».
5. Pour chaque Corvette envoyée au combat, ajoutez 1 à un dé (en commençant par le dé le plus élevé).



Le joueur de la République attaque depuis Saleucami avec 3 dés. Comme il a un Vaisseau capitale sur la planète, il peut utiliser un dé à 8 faces à la place d'un des dés d'attaque à 6 faces. Le joueur des Séparatistes défend avec 2 dés. Comme il a un Chasseur sur la planète, il peut relancer un « 1 » sur 1 dé.

Résoudre la bataille

Maintenant, mettez vos dés dans l'ordre, du plus élevé au plus bas.

Comparez votre résultat le plus élevé au meilleur dé de votre adversaire pour voir qui a gagné.

14

Le résultat le plus élevé l'emporte. Le perdant retire une troupe du plateau de jeu et la remet dans sa pile de troupes. Elle a été vaincue. **IMPORTANT** : En cas d'égalité, le DÉFENSEUR l'emporte.

Une fois que vous avez comparé votre résultat le plus élevé avec votre adversaire, comparez le meilleur dé suivant.

S'il n'y a aucun dé à comparer, ou si vous préférez, si vous avez lancé 1 ou 2 dés de plus que votre adversaire, ignorez les autres jets de dés.

Mettre fin à une invasion

Après tout combat, vous (l'attaquant) pouvez choisir de mettre fin à l'invasion. Vous pouvez choisir d'envahir une autre planète, d'envahir une planète que vous avez attaquée auparavant pendant cette étape de votre tour, ou de terminer l'étape de combat



de votre tour.

Comme Mon Calamari n'a plus qu'une unité, le joueur des Séparatistes ne peut pas continuer l'invasion depuis cette planète (rappelez-vous : une unité doit rester en arrière sur une planète pour la protéger). Mais le Séparatiste a 10 troupes sur Felucia, une autre planète adjacente à Jabim. Le joueur des Séparatistes continue l'invasion depuis Felucia et il envoie 3 troupes (le maximum pouvant attaquer) envahir Jabim. Le joueur de la République défend avec 2 troupes (le maximum pouvant défendre).

Changer de planète attaquante pendant une invasion

Entre deux combats, vous pouvez changer la planète depuis laquelle vous attaquez et continuer l'invasion depuis une autre planète adjacente. En revanche, vous ne pouvez pas combattre avec des troupes de planètes différentes en même temps. Pendant un combat, toutes vos troupes doivent se trouver sur la même planète.

Envahir une planète abritant l'Empereur Palpatine

Après avoir invoqué l'Ordre 66, l'Empereur Palpatine sera sur une planète (voir Étape 11). Quand cette planète est envahie, les troupes défensives lancent toujours des dés à 8 faces, qu'il y ait des vaisseaux présents ou non.

Gagner une invasion et déplacer vos troupes

Vous gagnez une invasion quand vous vous débarrassez de la dernière troupe de défense d'une planète. **Tout vaisseau défendant cette planète est aussi alors détruit.**

Prenez les troupes et les vaisseaux qui ont gagné le combat et déplacez-les sur la planète que vous avez envahie. Vous pouvez maintenant déplacer des troupes et des vaisseaux supplémentaires depuis votre planète de départ pour les rejoindre. Donc, même si vous ne pouvez attaquer qu'avec 3 troupes, une fois l'invasion gagnée, vous pouvez déplacer plus de troupes sur votre nouvelle planète. Cependant, vous devez le faire avant de déclarer une nouvelle invasion.

Conquérir une planète avec un jeton

La faction des Séparatistes place des jetons sur ses planètes pendant toute la partie. Quand la République capture une planète qui porte un jeton, le joueur envahisseur prend le jeton, le retourne, et le place devant lui.

Ce jeton représente quel plan ou quel dirigeant des Séparatistes la République a capturé. Les jetons ont des valeurs d'information différentes, qui sont indiquées par des petits points rouges. Le joueur de la République pioche des cartes supplémentaires à la fin du tour selon les informations qu'il a récupérées.

Notez que dans quelques rares cas, une planète peut avoir plus d'un jeton. Dans ce cas, le joueur de la République capture tous les jetons sur la planète.

Éliminer un joueur

Vous éliminez un autre joueur si vous anéantissez sa dernière troupe sur le plateau de jeu. Ce joueur ne peut plus continuer la partie. Cependant, sa faction peut encore avoir la possibilité de gagner la partie.

Le joueur éliminé se défait de toutes ses cartes. Dans une partie de RISK Classique, c'est vous, le joueur qui l'a éliminé, qui récupérez ses cartes et qui pouvez les ajouter à votre main.

Si votre nouvelle main contient au moins 5 cartes, vous devez arrêter immédiatement et vous défaites d'une série de cartes pour obtenir des renforts supplémentaires. Vous placez ces renforts dans les territoires que vous contrôlez de votre choix. S'il vous reste encore au moins 5 cartes, défaites-vous d'une autre série et placez ces renforts. Enfin, quand il vous reste au maximum 4 cartes, continuez votre tour.

Capter une planète abritant

l'Empereur Palpatine

Quand l'Ordre 66 est invoqué (voir Étape 11), Dark Sidious révèle sa véritable identité : l'Empereur Palpatine. Ce faisant, il se rend vulnérable aux forces Jedi en déroute. Si la République réussit à capturer la planète abritant l'Empereur Palpatine, elle gagne immédiatement.

15

ÉTAPE 7 : FORTIFIEZ LES TROUPES

Après avoir terminé le combat (et c'est à vous de choisir quand c'est le cas), vous avez droit de fortifier UNE position (« déplacement gratuit ») avec vos troupes.

Pour fortifier votre position, prenez autant de troupes que vous le désirez sur l'une de vos planètes et déplacez-les sur une autre planète reliée à la première. (Rappelez-vous : Vous DEVEZ laisser au moins une troupe en arrière sur une planète – vous ne pouvez pas abandonner une planète.)

Des planètes sont « reliées » si toutes les planètes qui les séparent sont CONTRÔLÉES PAR VOUS ou VOTRE FACTION. Vous ne pouvez pas traverser des planètes contrôlées par les armées adverses.

Fortifier n'est pas attaquer ; c'est simplement un déplacement depuis l'une de vos planètes vers une autre pour protéger votre ligne de front ou pour vous mettre en position pour le prochain tour.

ÉTAPE 8 : FORTIFIEZ LES VAISSEAUX

Vous pouvez aussi fortifier les vaisseaux. Le processus fonctionne de la même manière que pour les troupes – d'une planète reliée à une autre planète.

ÉTAPE 9 : CHANGEMENT DE COMMANDEMENT

Une fois que vous avez fortifié vos troupes et vos vaisseaux, vous pouvez demander à l'autre joueur de votre faction si vous pouvez prendre le commandement d'une de ses planètes. Il y a certaines restrictions :

- Votre équipier doit accepter de vous donner le commandement. Vous ne pouvez pas prendre le commandement de la planète de force ;
- Vous pouvez prendre le commandement d'une seule planète par tour ;
- Vous pouvez uniquement prendre le commandement d'une planète qui n'a qu'une troupe ;
- Vous ne pouvez pas prendre le commandement d'une planète si elle abrite des vaisseaux, des jetons ou l'Empereur Palpatine.

S'il y a une planète avec une seule troupe, vous pouvez alors remplacer cette troupe par une autre de votre couleur. Remettez la troupe de l'armée remplacée dans sa pile de troupes et placez une troupe de votre pile sur la planète. Vous avez à présent le commandement de cette planète.

ÉTAPE 10 : PIOCHEZ DES CARTES

À la fin de votre tour, vous piochez une carte si vous avez pris une planète à une armée adverse. Vous piochez deux cartes si vous avez pris une planète aux deux armées adverses. Peu importe le nombre de planètes prises à l'autre faction ; vous n'obtenez qu'une carte par armée.

Exemple : L'armée bleue a 13 troupes sur Kashyyyk. Elle attaque les troupes de l'armée rouge sur Boz Pity, grâce au couloir d'hyperespace, et gagne. L'armée bleue déplace 6 de ses 13 troupes depuis Kashyyyk sur Boz Pity. L'armée bleue attaque ensuite à nouveau l'armée rouge en organisant une invasion de Kessel depuis Boz Pity. L'armée bleue gagne encore et déplace 2 troupes depuis Boz Pity sur Kessel.

Pendant le même tour, l'armée bleue décide d'attaquer l'armée orange, en utilisant ses troupes sur Kashyyyk pour envahir Haruun Kal. L'attaque de l'armée bleue réussit et elle déplace 6 de ses 7 troupes depuis Kashyyyk sur Haruun Kal. L'armée bleue décide de continuer son attaque et déclare invasion de Rodia (aussi contrôlée par l'armée orange). L'armée bleue réussit à nouveau.

L'armée bleue décide de mettre fin à son invasion.

Comme elle a pris au moins 1 planète à l'armée rouge, l'armée bleue pioche une carte. Comme elle a aussi pris au moins 1 planète à l'armée orange, elle pioche une deuxième carte. Peu importe que l'armée bleue ait pris plus d'une planète aux armées rouge et orange ; elle ne pioche qu'une carte pour chaque armée.

Jetons capturés

Les joueurs de la République peuvent aussi piocher des cartes en capturant des dirigeants séparatistes et en interceptant des plans (des jetons) pendant leur tour. Ces jetons portent un ou deux points rouges. Un joueur de la République peut piocher une carte pour chaque point rouge capturé ce tour. Par exemple, si le joueur rouge a capturé le Comte Dooku et Rune Haako pendant le même tour, il pioche trois cartes supplémentaires à la fin du tour (deux pour Dooku, une pour Rune Haako).

Après avoir pioché les cartes supplémentaires, remettez les jetons capturés dans la boîte, hors jeu.



ÉTAPE 11 : ORDRE 66 (SÉPARATISTES UNIQUEMENT)

Tandis que les Jedi s'éparpillent dans la Galaxie, ils ne savent pas qu'ils sont attirés dans un piège. Quand ils seront séparés et épuisés, leurs armées de soldats clones se retourneront contre eux et deviendront des agents au service de l'infâme Dark Sidious. La piste Ordre 66 indique la progression des Jedi dans la Galaxie.

Une fois par partie, l'un des joueurs des Séparatistes peut invoquer l'Ordre 66. À ce moment précis, toutes les planètes contrôlées par la faction de la République deviennent vulnérables à l'ordre des Séparatistes.

Le joueur invoquant l'Ordre 66 nomme une planète contrôlée par la République et lance un dé à 8 faces. Si le résultat est égal à l'un des chiffres indiqués sur la case de la piste Ordre 66 où se trouve Dark Sidious, cette planète change d'allégeance et devient un monde contrôlé par les Séparatistes. Par exemple, si Dark Sidious est sur la 8ème case de la piste Ordre 66, un 5, 6, 7 ou un 8 annexera une planète. Si Dark Sidious est sur la 7ème case, un 6, 7 ou un 8 annexera une planète.

Si l'Ordre 66 réussit sur une planète, remplacez toutes les troupes et tous les vaisseaux de la République par des forces séparatistes. Le joueur qui invoque l'Ordre 66 décide quelle armée des Séparatistes va contrôler la planète. Si l'une des armées de la faction des Séparatistes a été éliminée, cette armée ne peut pas revenir si l'Ordre 66 réussit. Les Soldats clones ne se transforment pas en Droides de combat, mais ces pièces représentent le changement d'allégeance.

Si l'Ordre 66 ne réussit pas sur une planète, laissez les forces de la République là où elles sont. Soit cette planète n'a pas reçu l'ordre, ou la résistance locale a été trop forte pour que les Séparatistes prennent le contrôle.

Répétez le jet d'Ordre 66 pour **chaque planète contrôlée par la République**. Il n'y a qu'un jet de dé par planète.

Retirez les jetons

Retirez à présent tous les jetons du plateau de jeu et remettez-les dans la boîte. Remettez aussi tous les jetons non utilisés dans la boîte. L'Empereur Palpatine s'est « occupé » de ces dirigeants survivants. À partir de maintenant, plus aucun jeton ne peut être mis sur le plateau de jeu et la République ne peut plus en capturer.

Placer l'Empereur Palpatine

En invoquant l'Ordre 66, Dark Sidious sort de l'ombre et révèle son identité. Palpatine se déclare Empereur. Les Jedi parviendront-ils à l'arrêter ?

Une fois le jet pour toutes les planètes de la République effectué, le joueur des Séparatistes qui a invoqué l'Ordre 66 prend le pion Dark Sidious, devenu l'Empereur, sur la piste Ordre 66 et le place sur une planète contrôlée par **n'importe quelle** armée de la faction des Séparatistes. L'Empereur reste sur cette planète pour le restant de la partie.



Les Séparatistes doivent protéger cette planète à tout prix – si la République en prend le contrôle, elle capture l'Empereur et gagne instantanément.

IMPORTANT : L'Ordre 66 ne peut être invoqué qu'une seule fois pendant une partie, **PAS** une fois par armée des Séparatistes.

Les cartes Anakin

Rappelez-vous : Une fois l'Ordre 66 invoqué, seules les armées des Séparatistes peuvent utiliser les pouvoirs spéciaux des cartes Anakin. La République ne peut plus utiliser ces cartes que pour lever des troupes ou construire des vaisseaux.



GAGNER

Les Séparatistes l'emportent s'ils éliminent les deux armées de la République et qu'ils prennent le contrôle de toutes les planètes de la Galaxie.

La République l'emporte si elle élimine les deux armées des Séparatistes **OU** quand elle prend le contrôle de la planète abritant l'Empereur.

Si vous jouez une partie de RISK standard, vous gagnez si vous êtes le dernier joueur de la partie, c'est-à-dire, si vous contrôlez les 42 planètes.

Risk

RISK STAR WARS ÉDITION GUERRE DES CLONES

ÉTAPE 1 : PLACEZ LES JETONS
(SÉPARATISTES UNIQUEMENT)

ÉTAPE 2 : AVANCEZ SUR LA PISTE
ORDRE 66 (SÉPARATISTES
UNIQUEMENT)

ÉTAPE 3 : RENFORTS

ÉTAPE 4 : JOUER DES CARTES POUR
OBTENIR DES TROUPES/
DES VAISSEAUX

ÉTAPE 5 : PLACEZ DES UNITÉS

ÉTAPE 6 : ENVAHISSEZ

ÉTAPE 7 : FORTIFIEZ LES TROUPES

ÉTAPE 8 : FORTIFIEZ LES VAISSEAUX

ÉTAPE 9 : CHANGEMENT DE
COMMANDEMENT

ÉTAPE 10 : PIOCHEZ DES CARTES

ÉTAPE 11 : ORDRE 66 (SÉPARATISTES
UNIQUEMENT)

RISK CLASSIQUE

ÉTAPE 1 : RENFORTS

ÉTAPE 2 : JOUEZ DES CARTES POUR
OBTENIR DES TROUPES

ÉTAPE 3 : PLACEZ DES TROUPES

ÉTAPE 4 : ENVAHISSEZ

ÉTAPE 5 : FORTIFIEZ LES TROUPES

ÉTAPE 6 : PIOCHEZ UNE CARTE

© 2005 Lucasfilm Ltd. & ® or TM aux endroits indiqués. Tous droits réservés.

Utilisé avec permission.

Jeu © 2005 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :

ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera

da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

Tel. 056 648 70 99.

020542332101

www.hasbro.fr

