

Résumé

Voici un résumé des différentes phases de jeu devant être effectuées à chaque tour de jeu.

Les Renforts

- un tiers des territoires occupés (arrondi en dessous - minimum 3)
 - régiments supplémentaires par Région détenue
- échange des cartes "Risk" par 3 (obligatoire si 5 cartes ou plus)
- (Renforts pour l'armée neutre dans une partie à 2 joueurs)

Les Combats

- lancer une attaque
- mener l'attaque en lançant les dés
- continuer l'attaque si l'attaquant le souhaite
- occuper le territoire conquis si l'attaque est un succès
- lancer une nouvelle attaque si l'attaquant le souhaite
- une fois les attaques terminées, prendre une carte "Risk" si un ou plusieurs territoires ont été conquis.

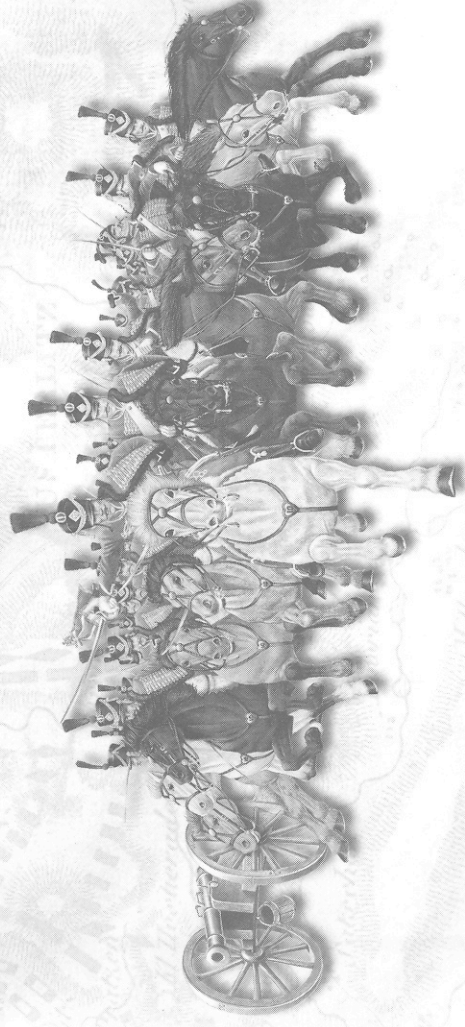
Les Manoeuvres

- déplacer si vous le désirez les régiments d'1 territoire à un autre territoire voisin

FIN DE VOTRE TOUR DE JEU

RISK

ÉDITION NAPOLÉON.....



Livret n°1

Règles standards

Introduction

Peut-être avez-vous déjà joué au RISK. Si tel est le cas, les Règles Standards de ce livret n'ont plus de secrets pour vous. RISK Édition Napoléon est une adaptation du RISK et vous pouvez décider d'y jouer comme vous avez l'habitude de jouer au RISK. Mais vous pouvez aussi décider de découvrir les Règles Avancées que nous vous proposons dans le deuxième livret de règles. L'ensemble de ces règles vous permettra à terme de jouer notre scénario historique qui simule l'ensemble des campagnes napoléoniennes. La France, Napoléon et ses maréchaux jouent alors un rôle prépondérant. C'est pourquoi vous trouverez 2 plaques de figurines bleues dans cette édition contre une seule pour chacune des 4 autres couleurs.

Si vous n'êtes pas un familier du RISK, nous vous invitons à lire attentivement ce premier livret consacré aux Règles Standards. Disputez plusieurs parties avec ces règles avant de passer à la lecture des Règles Avancées.

RISK Édition Napoléon est le jeu de conquête et de stratégie par excellence. 2 à 5 joueurs s'y affrontent pour tâcher de remplir une mission secrète. Le jeu se déroule sur une carte de l'Europe divisée en 48 territoires (dont certains constituent des avant-postes stratégiques). La défense de ces territoires doit être assurée avec soin, sans quoi un combat supposé facile peut se transformer en défaite. Or, la perte inattendue d'un territoire ou d'une Région peut avoir de lourdes conséquences.

La victoire exigera de vous des manoeuvres audacieuses et du talent militaire; mais les grands stratèges peuvent, eux aussi, être desservis par le résultat des dés.

Quant aux alliés, ils se feront d'autant plus rares que certaines missions exigent la destruction totale de l'un ou de l'autre des joueurs. Enfin, plusieurs variantes permettront aux adversaires de longue date de chercher à atteindre un objectif commun : la conquête de l'Europe.

Mais quel que soit le sort des armes, n'oubliez jamais que la victoire ne s'obtiendra pas sans RISK.

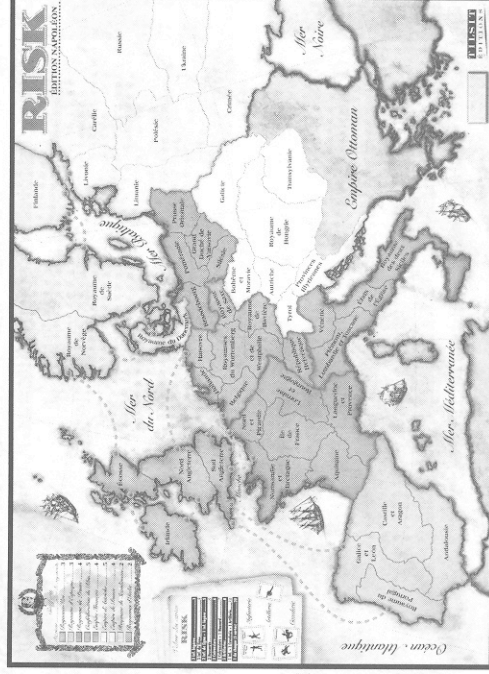
1. Matériel

- 1 Plateau de jeu.
- 13 cartes "Mission".
- 50 cartes "Risk".
- 3 cartes "Généraux".
- 1 planche de pions.
- 6 plaques de figurines de différentes couleurs dont 2 bleues.
- 5 dés (3 rouges, 2 bleus)

a) Le plateau de jeu

Il représente une carte de l'Europe du début du XIXème siècle sur laquelle figurent 9 "régions" (ou "continents"). Chaque région est divisée en un certain nombre de "territoires", comme l'indique ce tableau :

Régions	Couleur	Territoires
Royaume-Uni	rouge	4
Royaumes d'Espagne et du Portugal	orange	4
France	bleu	6
Confédération du Rhin	violet	7
Royaumes d'Italie	vert	4
Scandinavie	gris	4
Royaume de Prusse	noir	5
Autriche-Hongrie	blanc	7
Empire de Russie	jaune	7



b) Les figurines

Il y a 5 séries de figurines, chacune d'une couleur différente. Chaque joueur choisit une couleur pour représenter son armée.

Il y a trois types de figurines : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie, chacun représentant le nombre de régiments suivants.

Infanterie = 1 régiment
Cavalerie = 5 régiments
Artillerie = 10 régiments

Les régiments sont représentés ainsi pour ne pas encombrer inutilement le plateau du jeu. Quand un joueur possède beaucoup de régiments sur un même territoire, il est recommandé que les unités d'infanterie soient remplacées par le nombre approprié d'unités de cavalerie ou d'artillerie.

Exemple : 5 unités d'infanterie = 1 unité de cavalerie
2 unités de cavalerie = 1 unité d'artillerie

Ces unités peuvent, bien sûr, à nouveau être redivisées en unités plus petites quand le joueur le désire et à n'importe quel moment.

Si un joueur manque de pions, il peut utiliser les pions d'une autre couleur qui n'a été choisie par aucun des autres joueurs.

c) Les cartes "mission"



Chaque carte décrit un objectif stratégique à atteindre. Bien que toutes les missions soient différentes, leur niveau de difficulté est équivalent.

d) Les cartes "risk"



Il y a 48 cartes "Risk", représentant chacune un territoire (partie basse). Sur chaque carte figure aussi un type de régiments (Infanterie, Cavalerie, Artillerie, représentées dans l'ordre par un fantassin, un cavalier, un canon - partie haute).

Notez qu'il existe 2 dessins différents pour l'Infanterie et 2 dessins différents pour la Cavalerie. Dans le cadre de ces règles standards, ces différences n'ont aucun effet sur les règles qui suivent

(voir les Règles Avancées). Il y a également 2 cartes supplémentaires, les jokers, sur lesquelles figurent les 3 types de régiments.

e) Les cartes "généraux"



Mettez ces 3 cartes de côté, elles ne serviront que lorsque vous jouerez les règles avancées ou la campagne historique. (voir livret des Règles Avancées).

A) La planche de pions

Elle ne servira que lorsque vous jouerez les règles avancées ou la campagne historique. (voir livret des Règles Avancées).

g) Les dés

Ils sont utilisés au cours des combats. L'attaquant peut utiliser 1, 2 ou 3 dés rouges, le défenseur 1 ou 2 dés bleus. (Voir Phase 2 : Les Combats, Comment attaquer, chapitre 3.d).

2. Déroulement du jeu

Le déroulement du jeu dépend du nombre de joueurs. Il y a 2 règles, une pour les parties opposant 3 à 5 joueurs et une pour les parties à 2 joueurs. Une règle pour 6 joueurs vous sera également proposée si vous possédez un exemplaire du jeu RISK édité par Parker. De plus, il existe des variantes possibles qui s'appliquent à chacune de ces règles. Elles sont expliquées dans le chapitre 6 - Variantes de ce propre livret.

3. Règle pour 3 à 5 joueurs

a) But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à réaliser la mission secrète décrite sur sa carte mission (Voir ci-dessous).

b) Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les figurines de la couleur correspondante. (Le joueur bleu ne prend que la moitié des figurines bleues).

Le Général

Avant de commencer la partie, désignez un joueur qui prendra le rôle du Général. Il devra s'occuper des cartes "Risk", des cartes "Mission" et de la distribution des Renforts.

Les cartes "Mission"

Elles peuvent représenter différentes séries d'objectifs ; certains consistent à occuper un certain nombre de Territoires ou des Régions (ou "continents") spécifiques, d'autres à détruire tous les régiments d'une certaine couleur.

S'il y a moins de 5 joueurs, le Général doit préalablement retirer toutes les cartes "Mission" concernant des couleurs non attribuées.

Puis il mélange les cartes "Mission" restantes et en distribue une à chacun, face cachée, en commençant par le joueur situé à sa gauche. Les cartes alors restantes sont placées près du plateau de jeu et personne (pas même le Général) n'est autorisé à les consulter. Chaque joueur regarde alors secrètement sa carte "Mission".

c) Mise en place des armées

Répartition des armées

Chacun s'empare, dans sa série de pions, du nombre de régiments nécessaires au départ du jeu. Ce nombre varie avec le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	3	4	5
Nombre de régiments	40	35	30
			(25)

Prenez de préférence, pour l'installation du jeu, des pions Infanterie, valant chacun 1 régiment.

Répartition des Territoires

Le général prend la pile de cartes "Risk" en mains et en retire les 2 cartes jokers. Puis il mélange les cartes et les distribue toutes, une à une, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur situé à sa gauche (si vous jouez à 5, trois joueurs recevront une carte supplémentaire). Ces cartes indiquent quels sont les territoires (partie basse des cartes) que chaque joueur doit occuper en début de partie.

Les joueurs placent un régiment sur chacun des territoires qu'ils ont reçus. Puis lorsque tous les territoires sont occupés, chaque joueur, à commencer par celui qui est à gauche du Général, pose un nouveau régiment sur l'un de ses territoires au choix (il n'y a pas de limite au nombre de régiments qui peuvent occuper un même territoire)... Les joueurs suivants procèdent de la même façon

et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble des régiments de toutes les armées soit sur le plateau.

Les cartes "Risk" sont ensuite remises au Général, qui y introduit les cartes jokers, les mélange à nouveau et repose la pile, face cachée, près du plateau.

d) Les phases de jeu

Le joueur situé à la gauche du Général commence à jouer, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre... Durant son tour, un joueur peut procéder à 3 actions distinctes dans l'ordre suivant :

- 1- Les Renforts
- 2- Les Combats
- 3- Les Manoeuvres

PHASE 1 : LES RENFORTS

Les renforts sont obtenus de 3 manières différentes :

1- Le joueur compte le nombre de territoires occupés par son armée. Il divise ce nombre par 3, arrondit en dessous, et reçoit autant de régiments que l'indique le résultat (au minimum, un joueur reçoit toujours trois régiments en renfort).

Exemples : *Le joueur occupe 17 territoires. Il prend donc 5 régiments :*

17/3 = 5 (les 2 points restants ne comptent pas).

Le joueur occupe 4 territoires. Il prend donc 3 régiments :

4/3 = 1 (mais 3 est le minimum).

2- Si, au début de son tour de jeu, le joueur contrôle une ou plusieurs Régions, il obtient des renforts supplémentaires (pour contrôler une Région, un joueur doit occuper tous les territoires de cette Région). Ces renforts sont octroyés suivant le barème ci-dessous :

Région	Nombre de Régiments
Royaume-Uni	3
Royaumes d'Espagne et du Portugal	3
France	4
Confédération du Rhin	5
Royaumes d'Italie	2
Scandinavie	2
Royaume de Prusse	4
Empire d'Autriche-Hongrie	5
Empire de Russie	4

RISK

Les joueurs reçoivent ces armées supplémentaires aussi longtemps qu'ils contrôlent la ou les Régions.

3- Les joueurs peuvent aussi échanger des cartes Risk pour obtenir des régiments supplémentaires. Ces cartes Risk sont obtenues lors de la conquête de territoires ennemis. (Voir chapitre Combats, Conquérir des territoires). Ces cartes doivent être échangées par 3. Les différentes combinaisons possibles sont trois cartes avec le même symbole (3 cartes Infanterie, 3 cartes Cavalerie ou 3 cartes Artillerie) ou 3 cartes avec un symbole de chaque (c'est à dire 1 carte Infanterie, 1 carte Cavalerie et 1 carte Artillerie).

Comme les jokers représentent les 3 symboles, ils peuvent être utilisés à la place de n'importe quel symbole.

Exemple : *Un joueur détient deux cartes Cavalerie et un Joker.
Le joker peut être utilisé comme une carte Cavalerie pour ainsi réaliser une combinaison de 3.*

Le nombre de régiments reçus en échangeant les cartes est de :

- 3 cartes Infanterie = 4 régiments
- 3 cartes Cavalerie = 6 régiments
- 3 cartes Artillerie = 8 régiments
- 1 de chaque = 10 régiments

Vous pouvez échanger autant de cartes que vous le voulez durant un tour de jeu, mais seulement lors de la Phase "Renforts". Si une des cartes échangées par un joueur représente un territoire lui appartenant, il gagne 2 régiments "bonus". Ils doivent être placés immédiatement sur ce même territoire (c'est à dire celui de la carte).

Si un joueur a 5 cartes ou plus, il doit obligatoirement échanger une ou plusieurs combinaisons lors de son tour de jeu.

Exemples :

Un joueur détient 3 cartes Cavalerie et une carte Infanterie. Dans l'espoir d'obtenir une carte Artillerie et ainsi de compléter une combinaison valant 10 régiments (1 carte de chaque) il décide de ne pas échanger ses cartes Cavalerie.

*Un joueur détient 2 cartes Artillerie et 3 cartes Infanterie.
Comme il a 5 cartes, il DOIT échanger les 3 cartes Infanterie qui valent 4 régiments.*

Un joueur détient 2 cartes Artillerie, 2 cartes Infanterie et 2 cartes Cavalerie. Il doit échanger au moins une combinaison (1 carte de chaque) valant 10 régiments.

Les cartes échangées sont remises au Général, qui les place sous la pile.

ÉDITION NAPOLÉON

Les joueurs ne peuvent en général détenir plus de 4 cartes Risk obtenues en conquérant des territoires (Voir Combats, Conquérir des territoires) puisqu'ils doivent impérativement échanger leurs cartes contre des renforts quand ils en ont 5 ou plus.

La seule fois qu'un joueur a plus de 5 cartes est lorsqu'il réussit à éliminer l'armée d'un adversaire (c'est à dire que ce joueur ne possède plus de régiments sur le plateau). L'attaquant reçoit alors les cartes "Risk" du joueur éliminé.

A l'exception des régiments "bonus" obtenus avec les cartes dont vous possédez le territoire, les régiments reçus durant les renforts peuvent être déployés sur un territoire détenu par ce joueur ou divisés sur n'importe quels territoires de celui-ci.

Le joueur peut placer autant de régiments qu'il le désire sur un même territoire.

PHASE 2 : LES COMBATS

Une fois que tous les renforts ont été déployés, le joueur peut maintenant passer à l'attaque !

On ne peut attaquer un territoire ennemi QUE :

1. S'il a une frontière commune avec un territoire que l'on occupe, ou que ces territoires sont reliés par une ligne maritime pointillée.
- ET**
2. Si l'attaquant possède au moins 2 régiments sur son territoire.

Le nombre maximum de régiments qu'un joueur peut engager dans une attaque est de 3 ; ceci quel que soit le nombre de régiments présents sur le territoire d'où est lancée l'attaque.

L'attaquant doit, de plus, toujours laisser au minimum 1 régiment en dehors de l'attaque pour, en cas de défaite, ne pas laisser son territoire inoccupé.

Le nombre de régiments pouvant servir à l'attaque est le suivant :

Nombre de régiments sur le territoire d'où vient l'attaque	Nombre de régiments pouvant attaquer
--	--------------------------------------

1 attaque impossible

2 1

3 1 ou 2

4 ou plus 1,2 ou 3

Comment attaquer ?

Avant de combattre, un joueur doit désigner :

- 1 Le territoire qui attaque
- 2 Le territoire qui est visé
- 3 Le nombre de régiments qu'il engage dans le combat

Les combats se déroulent à l'aide de dés. Le nombre de dés à utiliser par chaque joueur est déterminé comme suit :

L'attaquant (dés rouges)

L'attaquant prend les dés rouges et lance autant de dés qu'il engage de régiments dans le combat. Le nombre de dés maximum pouvant être lancés est 3, peu importe le nombre de régiments présents sur le territoire d'où l'attaque est lancée.

Le nombre de dés à utiliser est donc :

Nombre de régiments attaquant	Nombre de dés lancés
1	1
2	2
3	3

Le défenseur (dés bleus)

Le défenseur peut lancer 1 ou 2 dés suivant le nombre de régiments présents sur son territoire attaqué.

Nombre de régiments sur le territoire attaqué	Nombre de dés lancés par le défenseur
1	1
2	1 ou 2
3 ou plus	1 ou 2

Déroulement d'un combat

Les deux joueurs lancent leurs dés, et on compare les résultats.

Le plus fort dé de l'attaquant est comparé au plus fort dé du défenseur. Le résultat le plus élevé l'emporte. Le vaincu retire aussitôt un régiment de son territoire et le remplace dans son lot. S'il y a égalité, c'est l'attaquant qui perd un régiment. Si les deux joueurs ont lancé plusieurs dés, on compare le plus fort dé suivant de chacun, et le vaincu perd un régiment.

Voici quelques exemples qui illustrent les règles d'un combat :

NOMBRE DE RÉGIMENTS	RÉSULTAT DES DÉS	
	Attaque	Défense
3	6 / 1 / 1	3
3	5 / 2 / 2	4 / 3
3	4 / 1 / 1	6 / 1
1	6	5 / 4
2	3 / 3	4 / 3

Résultat : le défenseur perd 1 régiment
 Résultat : chacun perd 1 régiment
 Résultat : l'attaquant perd 2 régiments
 Résultat : le défenseur perd 1 régiment
 Résultat : l'attaquant perd 2 régiments

Quelle que soit l'issue de ce premier combat, le joueur a ensuite le choix entre :

- Continuer à attaquer le même territoire, et déterminer le nombre de régiments qu'il va engager dans ce nouveau combat.
- Attaquer un autre territoire, et faire de même que pour le précédent.
- Cesser d'attaquer.

Durant son tour de jeu, un joueur peut attaquer autant de fois qu'il le veut un ou plusieurs territoires, à condition qu'il ait assez de régiments pour le faire.

Conquérir des territoires

Si le défenseur perd TOUTS les régiments de son territoire, l'attaquant place sur ce territoire au moins autant de régiments qu'il en avait engagé lors du dernier affrontement pour la conquête de ce territoire. L'attaquant doit cependant laisser au moins un régiment sur le territoire d'où était lancée l'attaque. A aucun moment de la partie un territoire ne peut rester sans régiments.

Exemple : Un joueur occupe un territoire avec 5 régiments. Il attaque le territoire voisin défendu par un seul régiment. Il engage 2 régiments dans le combat et gagne. Il doit donc occuper le territoire conquis avec au moins 2 régiments. Il peut aussi y placer 3 ou 4 régiments, mais pas 5, car à aucun moment du jeu on ne peut laisser un territoire inoccupé.

Le joueur peut engager de nouveaux combats à partir d'un territoire nouvellement conquis lors du même tour de jeu.

Détruire une armée ennemie

Si, au cours d'un ultime combat, un joueur perd les derniers régiments de son armée présents sur le plateau de jeu, il est éliminé, remet ses cartes "Risk" à l'attaquant et sa carte "Mission", face cachée au Général.

Ainsi, si l'attaquant possède alors 5 cartes "Risk" ou plus, il devra échanger au moins une combinaison de cartes lors de la phase Renfort de son prochain tour de jeu.

Gagner des cartes

Si un joueur conquiert un ou plusieurs territoires au cours de son tour de jeu, le Général lui remet une carte "Risk", face cachée quelque soit le nombre de territoires conquis. Il ne pourra échanger de cartes contre des renforts qu'au cours des tours de jeu suivants.

PHASE 3 : LES MANOEUVRES

Le joueur procède à cette action lorsqu'il estime que sa phase de "combats" est terminée pour la durée de ce tour de jeu. Il peut alors déplacer autant de régiments qu'il le souhaite de l'un de ses territoires sur un territoire voisin lui appartenant... Comme après un combat, il doit toujours laisser au moins 1 régiment sur le territoire de départ.

Le joueur ne peut effectuer qu'une et une seule manoeuvre. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

e) Le vainqueur

Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à remplir sa mission. Il justifie sa victoire en montrant sa carte "Mission" aux autres joueurs. Cependant, vous ne pouvez revendiquer votre victoire que lors de votre tour de jeu. Si lors du tour de jeu d'un autre joueur, il arrive qu'un autre joueur remplisse votre mission, vous devez attendre votre tour de jeu avant de revendiquer votre victoire.

4. Règle pour 2 joueurs

a) But du jeu

Le but du jeu est de détruire toutes les armées de votre adversaire. Dans cette règle, une armée neutre est mise en place, mais son statut n'importe pas pour la victoire de l'un ou de l'autre joueur. Les cartes "Mission" ne sont pas utilisées.

b) Préparation du jeu

Les joueurs prennent chacun 40 régiments d'une couleur donnée. Une armée neutre de 32 régiments est, par ailleurs, constituée dans une troisième couleur.

Après avoir retiré les jokers, les 48 cartes "Risk" sont battues et chaque joueur (y compris l'armée neutre) en reçoit 16. Les 2 joueurs répartissent leurs régiments comme dans le jeu classique et placent 2 régiments sur chaque territoire de l'armée neutre.

c) Déroulement du jeu

Le jeu se déroule comme expliqué dans la règle pour 3 à 5 joueurs avec quelques adaptations pour l'armée neutre.

Les Renforts de l'armée neutre

Chaque fois qu'un joueur reçoit des renforts, l'armée neutre reçoit la moitié du total de ces renforts (on arrondit au chiffre inférieur).

Exemple : Le joueur possède 18 territoires, il contrôle l'Espagne et échange une combinaison de 3 cartes Artillerie. Il reçoit $6+3+8 = 17$ régiments. L'armée neutre en reçoit 8.

Le second joueur répartit les renforts de l'armée neutre sur des territoires occupés par cette armée, après que son adversaire a disposé ses propres renforts.

Combattre l'armée neutre

Au cours des combats, le joueur doit considérer l'armée neutre comme un adversaire ordinaire.

S'il l'attaque, il doit annoncer ses intentions comme d'habitude. (Voir Phase 2 = Les Combats, Comment attaquer, chapitre 3.d). Le second joueur prend alors la direction de l'armée neutre pour la durée de cet affrontement. A l'issue du combat, l'attaquant a le choix entre attaquer à nouveau l'armée neutre ou son adversaire aussi longtemps qu'il le souhaite.

Il reçoit une carte "Risk" pour la conquête d'un ou plusieurs territoires durant son tour de jeu, comme dans la version classique (3 à 5 joueurs) du jeu.

Puis c'est au second joueur de jouer. L'armée neutre n'a pas de tour de jeu car elle n'attaque jamais (ne reçoit donc pas de cartes "Risk") et ne peut se déplacer.

5. Règle pour 6 joueurs (option)

Si vous êtes en possession d'un exemplaire du jeu RISK édité par PARKER, vous avez la possibilité d'utiliser la sixième couleur de figurines (violet) pour jouer au RISK Édition Napoléon à 6 joueurs.

Toutes les règles standards sont valables et vous trouverez la répartition des armées pour débiter une partie à 6 joueurs dans le tableau "Mise en place des armées".

Unique différence, vous devrez tirer au sort la couleur de chacun des joueurs, le joueur violet ayant la chance de ne pas être la cible d'une carte Mission "Destruction des armées violettes".

6. Variantes de risk

a) La conquête du monde

Cette variante conviendra aux joueurs qui disposent de plusieurs heures devant eux. Elle propose un objectif commun à tous : la conquête du monde par élimination de tous les adversaires.

La règle du jeu est strictement identique mais on n'utilise pas les cartes "Mission".

b) Renforts progressifs

Une autre variante de Risk classique ou de la version présentée ci-dessus consiste à donner la même valeur à toutes les combinaisons de cartes "Risk".

Mais selon que vous soyez le 1er joueur de la partie à effectuer un échange ou la 5ème, vous ne recevez pas le même nombre de renforts. Ce nombre est fixé par le barème suivant.

Ordre d'échange	Renforts
1er	4
2ème	6
3ème	8
4ème	10
5ème	12
6ème	15
7ème	20
8ème	25
9ème	30 et ainsi de suite

avec une progression de 5 régiments de plus à chaque fois.

Peu importe de savoir quel joueur effectue un échange. Le Général note l'ordre dans lequel les échanges de tous les joueurs sont effectués.

Le joueur A est le premier à échanger une combinaison de 3 cartes "Risk". Il reçoit 4 régiments. Le joueur C échange ensuite 2 combinaisons de cartes. Il reçoit (6+8 =) 14 régiments. Le joueur D échange à son tour une combinaison et reçoit 10 régiments. Au tour suivant, le joueur A échange à nouveau 3 cartes et reçoit 12 régiments, et ainsi de suite.

c) Capitales risk

Dans cette variante, les joueurs gagnent en s'emparant des Capitales de leurs adversaires. Les cartes "Mission" ne servent pas.

Mise en place

En début de partie, après la mise en place de son armée, chaque joueur choisit en secret l'un de ses territoires qu'il désigne comme Capitale...

Il place la carte "Risk" de ce territoire devant lui, face cachée.

Le jeu

Si un joueur envahit une Capitale adverse, le propriétaire de cette Capitale le fait savoir et remet ses cartes "Risk" à l'attaquant. De plus, tous les régiments du vaincu se trouvant sur le plateau de jeu sont remplacés par un régiment du vainqueur sur chaque territoire inoccupé. Ces régiments sont pris dans le stock de réserve, ce ne sont pas des régiments déjà présents sur le plateau de jeu.

Le vainqueur

Le nombre de Capitales (y compris la sienne) qu'un joueur doit occuper pour gagner dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	2 ou 3	4 ou 5	(6)
Nombre de Capitales	2	3	(4)

RISK Édition Napoléon est édité par TILSIT Éditions - 37, route de Versailles - 91 160 CHAMPLAN - FRANCE

© 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés. Sous licence de 3D Licensing France.

Informations en direct : www.tilsit.fr

Adaptation des règles : Didier JACOBÉE

Illustration de couverture et des éléments de jeu : Greg CERVALL

Illustration du plateau de jeu :

Maquette : ASMODÉE Éditions

Fabrication : GD Production

Fabriqué en France.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (contient de petites pièces).

© 1999 Tilsit Éditions France

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs ou de notre site web : www.tilsit.fr

RISK

ÉDITION NAPOLÉON

Fin de partie

Chacun des joueurs fait le cumul des Points de Victoire engrangés pendant toute la durée de la partie. On compare ensuite le total des PV du joueur français et le total des PV du joueur allié pour déterminer le camp victorieux.

- si la Carélie (St Petersbourg) est conquise pendant la campagne (8 PV)
Objectifs du joueur russe :
- 4 PV par territoire de la mère Russie possédé à la fin de la campagne

Objectifs du joueur anglais :
- par territoire de la péninsule du Royaume d'Espagne (5 PV)

Redéploiement :
3 Régiments français sur 4 présents sur les territoires de l'Empire de Russie sont éliminés. Les autres se replient en dehors de l'Empire sur le territoire sous contrôle français le plus proche.

LA CAMPAGNE D'ALLEMAGNE DE 1813

Luizen, Leipzig, Hanau

Nombre de tours de jeu : 2

Pays en guerre : France contre tous.

Pays en paix : aucun.

La guérilla espagnole cause la perte d'un Régiment sur chaque territoire espagnol occupé par la France.

Objectifs de tous les joueurs :
- par territoire possédé (1 PV).

Redéploiement :

(pas de redéploiement)

LA CAMPAGNE DE FRANCE (1814)

Champaubert, Craonne, La Rothière, Montmirail, Vauchamps

Nombre de tours de jeu : 2

Pays en guerre : France contre tous.

Pays en paix : aucun.

Objectifs de tous les joueurs :
- par territoire possédé (1 PV).

Redéploiement :

(pas de redéploiement). Le jeu sur carte est terminé.
L'Empereur est exilé à l'île d'Elbe ?

LA CAMPAGNE DE BELGIQUE (1815)

Quatre-Bras, Ligny, Waterloo

Il ne s'agit plus d'une campagne sur carte mais de la résolution de la bataille de Waterloo.

Napoléon à la tête de 124 000 hommes affronte les 95 000 Anglo-Hollandais de Wellington et les 124 000 Prussiens de Blücher.

Le combat débute à 10 h : prenez 30 Régiments français et 22 Régiments anglais. Le français est l'attaquant. Effectuez 12 rounds de combat successifs. Si le français tombe à 10 régiments ou l'Anglais à 8 Régiments, la bataille s'achève par la victoire de l'un des belligérants qui marque 10 PV.

Si aucun de ces seuils n'est atteint, à 17 h, les premiers Prussiens débouchent sur le champ de bataille fors de leurs 20 Régiments. 6 nouveaux rounds de combat sont effectués, les alliés deviennent les attaquants et répartissent leurs pertes alternativement (1 perte sur les Prussiens puis 1 perte sur les Anglais. Si le français tombe à 10 régiments, les Alliés l'emportent et marquent 10 PV (5 PV chacun), si l'Anglais tombe à 8 Régiments avant que le français n'atteigne le seuil fatidique de 10 Régiments, la bataille s'achève par un match nul qui ne rapporte aucun PV.

RISK Édition Napoléon
est édité par TILSIT Éditions

37, route de Versailles -
91 160 CHAMPLAN - FRANCE

© Hasbro International Inc.

Tous droits réservés.

Sous licence de 3D Licensing France.

© 1999, Tilsit Éditions France

Informations en direct :
www.tilsit.fr

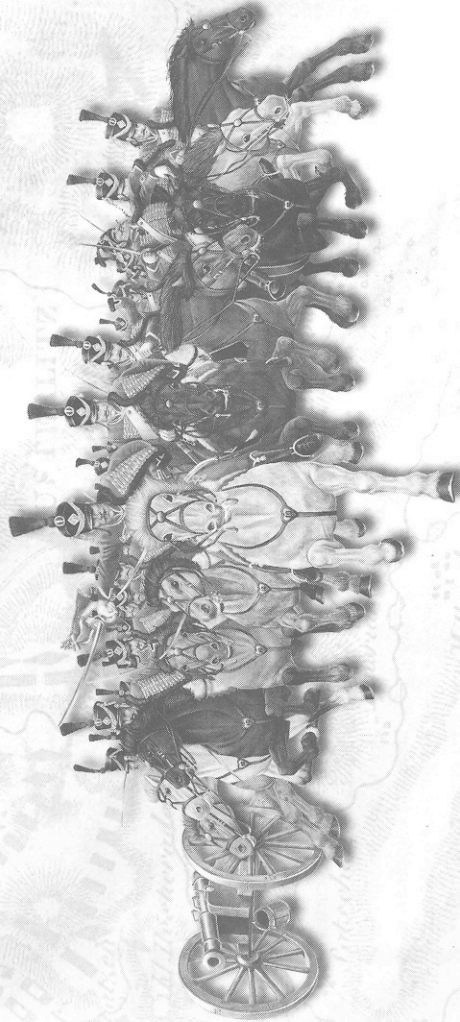
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (contient de petites pièces).

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs ou de notre site web :

www.tilsit.fr



Quartier Général
PLAN

Les Règles avancées

Introduction

Ce livret regroupe un ensemble de règles nouvelles qui viennent enrichir les règles standards du RISK. Vous pouvez les jouer toutes ou bien n'en sélectionner que quelques unes, pour cela, il faut bien sûr que tous les joueurs se mettent d'accord en début de partie sur les règles avancées qu'ils désirent jouer.

Ce livret de règles avancées est divisé en deux parties : la première partie de ce livret explique et présente toutes les nouvelles règles que vous pourrez inclure dans le cadre d'une partie de RISK standard. La deuxième partie a pour but de revivre la grande époque impériale et à ce titre propose des placements historiques, des rapports de force déséquilibrés et des règles spéciales permettant de suivre la légende de l'Empereur depuis ses premiers combats dans les plaines d'Italie jusqu'au soir funeste de la bataille de Waterloo.

Les règles avancées viennent s'ajouter aux règles standards qui forment la règle de base. Toutefois, lorsqu'une règle avancée s'oppose au contenu des règles standards, c'est la règle avancée qui prévaut.

Chapitre 1 - Règles avancées

1 - Renforts avancés

Infanterie Légère, Infanterie de Ligne, Hussards et Cuirassiers.

En plus des renforts traditionnels que chaque joueur peut obtenir en fonction du nombre de territoires qu'il occupe et du nombre de régions dont il s'est rendu maître, RISK Édition Napoléon propose des échanges de cartes RISK faisant apparaître les 5 principaux types de régiments des guerres napoléoniennes : l'infanterie légère (et ses tirailleurs), l'infanterie de ligne (pour le feu et l'assaut), la cavalerie légère (avec ses régiments de hussards toujours prêts pour les missions de reconnaissance et de poursuites), la cavalerie lourde et ses puissants cuirassiers lancés à l'assaut de l'infanterie ennemie et enfin l'artillerie qu'elle soit attelée ou de ligne.

Les joueurs peuvent ainsi échanger des cartes Risk de ces différents types pour obtenir des régiments supplémentaires. Ces cartes Risk sont obtenues lors de la conquête de territoires ennemis. (Voir chapitre Combats, Conquérir des territoires). Ces cartes doivent être échangées par 3 ou par 5. Les différentes combinaisons possibles sont trois cartes avec la même arme (3 cartes Infanterie de Ligne, 3 cartes Hussards, 3 cartes Artillerie, etc.) ou 3 cartes mixtes de la même arme mais avec 2 Infanterie de Ligne + 1 Infanterie Légère ou 2 Cuirassiers + 1 Hussard ou 3 cartes représentant les 3 armes (c'est à dire 1 carte Infanterie, 1 carte Cavalerie et 1 carte Artillerie). La meilleure combinaison possible est la combinaison de 5 cartes regroupant 1 régiment de chaque type : 1 Infanterie Légère + 1 Infanterie de Ligne + 1 Hussard + 1 Cuirassier + 1 Artillerie. Cette combinaison rapporte 20 régiments en renfort. Comme les jokers représentent les 5 armes, ils peuvent être utilisés à la place de n'importe quelle arme. Vous trouverez sur la partie gauche du plateau de jeu un tableau récapitulatif qui donne pour chaque combinaison autorisée le nombre de régiments qu'elle rapporte.

Exemple : Un joueur détient deux cartes Cuirassiers et un Joker. Le joker peut être utilisé comme une carte Hussard pour ainsi réaliser une combinaison mixte de cavalerie qui rapporte à son propriétaire 7 régiments en renfort.

Vous pouvez échanger autant de cartes que vous le voulez durant un tour de jeu, mais seulement lors de la Phase "Renforts". Si une des cartes échangées par un joueur représente un territoire lui appartenant, il gagne 2 régiments "bonus". Ils doivent être placés immédiatement sur ce même territoire (c'est à dire celui de la carte). Si un joueur a 5 cartes ou plus, il doit obligatoirement échanger une ou plusieurs combinaisons lors de son tour de jeu.

2 - Les forteresses



Forteresse

Les guerres napoléoniennes sont riches en exemple de sièges, de prise d'assaut de forteresses et autres villes fortifiées : des murailles d'Espagne aux villes d'Allemagne, partout les grognards de l'Empereur ont fait creuser des tranchées à leurs sapeurs et tonner leur artillerie de siège jusqu'à ce qu'une brèche ne s'ouvre au travers des épaisses murailles et que l'assaut ne soit ordonné.

Sur les champs de bataille également, les armées de l'Empire ont souvent rencontré et affronté de sérieuses fortifications, les plus connues étant sans doute les flèches et la Grande Redoute lors de la bataille de Borodino. Pour simuler tous ces ouvrages défensifs, RISK Édition Napoléon vous propose 12 pions Forteresse.

2.1. Construction d'une Forteresse

Lors de sa phase des Renforts, et contre la valeur de 3 Régiments, un joueur peut décider de construire une Forteresse sur un des territoires qu'il occupe. Il dispose alors un pion Forteresse sur le territoire de son choix.

Un joueur ne peut construire qu'une seule Forteresse par tour de jeu.

Un territoire ne peut accueillir qu'un seul pion Forteresse.

Lorsque tous les pions Forteresse sont utilisés, c'est-à-dire lorsque douze territoires sont fortifiés, plus aucun joueur ne peut construire de nouvelle Forteresse.

2.2. Capacité défensive des Forteresse

Lorsqu'un joueur attaque un territoire qui dispose d'une Forteresse, le combat se déroule normalement jusqu'à ce que le défenseur ne possède plus que 6 régiments au plus. L'attaquant ne lance plus alors que 2 dés en attaque au lieu des 3 possibles.

Exemple : Le joueur A attaque avec 3 régiments un territoire muni d'une Forteresse défendu par 7 régiments. Le joueur A lance alors 3 dés en attaque et le défenseur n'en lance que 2. Le joueur A obtient 6, 5 et 3 contre 4 et 2 par le défenseur : le défenseur perd 2 régiments. Il ne lui reste alors que 5 régiments. Si l'attaquant poursuit son attaque, il ne pourra plus lancer que 2 dés en attaque.

2.3. Destruction des Forteresse

Une Forteresse qui vient d'être capturée est considérée comme détruite sauf si l'attaquant qui vient de s'en emparer annonce qu'il souhaite la conserver : il devra alors payer 2 régiments lors de sa prochaine phase de Renforts mais la Forteresse reste opérationnelle dès à présent.

Un joueur qui possède une Forteresse peut lors de son tour de jeu décider de la détruire : s'il craint qu'elle ne tombe aux mains de l'ennemi. Un pion Forteresse qui vient d'être détruit devient disponible pour une nouvelle construction lors de la phase de Renforts de l'un des joueurs.

8 - Les Généraux de corps d'armée



Il existe 5 pions Généraux par nation (8 pour le joueur français). Ces généraux vont vous permettre d'augmenter la manoeuvrabilité de votre armée et donc la rapidité de celle-ci à s'engouffrer dans une brèche ou au contraire à colmater un front. Avec 8 généraux - les maréchaux d'Empire - le joueur français bénéficie donc d'une grande manoeuvrabilité mais devra faire face à plusieurs fronts lors du jeu historique. Si vous ne jouez pas le scénario historique, ne donnez au joueur bleu que 5 généraux.

8.1. Arrivée des Généraux

Lors de sa phase des Renforts, et contre la valeur de 3 Régiments, un joueur peut décider de placer un Général sur un des territoires qu'il occupe. Il dispose alors un pion Général sur le territoire de son choix.

Un joueur ne peut faire entrer en jeu qu'un seul Général par tour de jeu.

Un territoire ne peut accueillir qu'un seul pion Général.

Lorsque tous les pions Généraux d'une armée sont utilisés, le joueur de cette armée ne peut plus faire entrer en jeu de Général.

8.2. Capacités des Généraux

Les Généraux possèdent 2 types de compétences spéciales : lors des combats et lors de la phase des manoeuvres.

8.2.1. Lors des combats

Contrairement aux règles standards, vous ne pouvez pas lancer plus de 6 régiments en attaques successives sur un territoire dans le même tour de jeu si vous ne possédez pas de Général sur le territoire d'où l'attaque est lancée.

8.2.2. Lors des manoeuvres

Contrairement aux règles standards, tous les territoires qui possèdent un Général peuvent exécuter des manoeuvres lors de la phase des manoeuvres. Si vous n'avez pas ou plus de Général en activité dans votre armée, vous pouvez effectuer une manoeuvre et une seule d'un territoire vers un autre territoire adjacent à condition de ne pas déplacer plus de 6 régiments.

8.2.3. Déplacement des Généraux

A la fin de sa phase des manoeuvres, le joueur peut déplacer chacun de ses Généraux jusqu'à 2 territoires de distance tant qu'il ne traverse que des territoires qui lui appartiennent ou des liaisons maritimes (une liaison maritime compte alors comme un territoire - possibilité d'interception navale).

8.3. Capture et mort des Généraux

Un Général ne participe à une attaque que si plus de 6 régiments ont été lancés à l'attaque d'un territoire depuis le territoire où il se situe.

Un Général participe obligatoirement à la défense d'un territoire lorsqu'il se trouve sur un territoire attaqué.

Lorsqu'un Général participe à une attaque et qu'il ne parvient pas à s'emparer du territoire attaqué ou qu'il participe à la défense et que le territoire est perdu, il peut être capturé ou tué. Lancez alors un dé :

sur 1 : le Général est tué et retiré du jeu jusqu'à ce que son propriétaire ne dépense à nouveau 3 renforts pour le faire revenir en jeu.

sur 2 et 3 : le Général est capturé par l'adversaire

sur 4, 5 et 6 : il réussit à se replier sur un territoire ami de son choix.

Si le joueur ne possède aucun territoire adjacent, ou aucune liaison maritime le reliant à un territoire qu'il possède, le Général ne peut se replier et est alors capturé par l'adversaire (possibilité d'interception navale).

Deux joueurs peuvent à tout moment décider de s'échanger ou de libérer des Généraux qu'ils ont fait prisonnier et ce quelles que soient les conditions de ces libérations pour peu qu'ils aient au moins une frontière commune ou une liaison maritime reliant les deux nations (pas d'interception navale possible).

4 - Les flottes de guerre



Si Napoléon a dominé toutes les armées qu'il a rencontrées sur le vieux continent, sa suprématie s'est toujours heurtée sur mer à la pugnacité de la flotte britannique. Pour simuler cette phase cruciale des guerres napoléoniennes, vous trouverez 4 pions Flottes par nation (8 pour l'Angleterre et 4 pour l'Espagne).

Ces flottes vont vous permettre de couper ou au contraire de sécuriser certaines des liaisons maritimes. Avec 8 Flottes - la Royal Navy - le joueur anglais bénéficie donc d'une grande présence sur mer mais devra faire face à la réunion de la flotte française et de la flotte espagnole lors du jeu historique.

Si vous ne jouez pas le scénario historique, ne donnez au joueur rouge que 4 Flottes et laissez les 4 Flottes espagnoles hors-jeu.

4.1. Construction des Flottes

Lors de sa phase des Renforts, et contre la valeur de 3 Régiments, un joueur peut décider de placer une Flotte sur un des territoires côtiers qu'il occupe. Il dispose alors un pion Flotte sur le territoire côtier de son choix et on dit que cette Flotte est au Port.

Chaque territoire côtier dispose d'un port même s'il n'a pas de liaison maritime.

Un joueur ne peut faire entrer en jeu qu'un seul pion Flotte par tour de jeu.

Un territoire côtier peut accueillir jusqu'à 3 pions Flotte. Chaque territoire côtier ne possède qu'un unique port.

Lorsque tous les pions Flotte d'une armée sont utilisés, le joueur de cette armée ne peut plus faire entrer en jeu de Flotte.

4.2. Positionnement des Flottes

Une Flotte peut être positionnée sur 3 types d'emplacements différents :

- dans un port (elle ne peut être attaquée).
- Le pion Flotte est alors situé sur le territoire côtier.
- en train de faire le blocus d'un port.

Le pion Flotte est alors situé à cheval sur le territoire côtier dont il fait le blocus.

S'il y a une interception, elle est résolue immédiatement : il y a d'abord combat naval puis interception éventuelle du corps expéditionnaire.

Le combat naval est engagé : l'attaquant est l'intercepteur et le défenseur est l'intercepté. A chaque round de combat 3 régiments réussissent à passer sans risque d'interception. Si l'attaquant décide de stopper son attaque avant la destruction des Flottes ennemies, il ne peut s'attaquer au corps expéditionnaire. S'il réussit à couler toutes les flottes de l'escorte, il peut ensuite intercepter les régiments qui n'ont pas réussi à passer en suivant la procédure d'interception des corps expéditionnaires sans escorte avec ses Flottes rescapées.

C'est ensuite au joueur suivant d'annoncer s'il désire intercepter à son tour le corps expéditionnaire suivant les mêmes modalités. S'il y a encore une escorte il y a d'abord bataille navale, etc. Seuls les régiments qui ont échappé aux interceptions maritimes peuvent ensuite débarquer sur leur objectif.

Chapitre 2 - Les campagnes historiques

Le jeu Historique est très différent d'une partie de RISK traditionnelle. Il est découpé en campagnes successives qui ne font intervenir que certaines nations pendant le nombre déterminé de tours que dure la campagne.

A la fin de chaque campagne sont attribués des Points de Victoire (PV) à chaque nation. Les joueurs enchaînent ensuite la campagne suivante avec les mêmes troupes. Une fois toutes les campagnes simulées, les PV sont cumulés pour déterminer quel camp l'a emporté entre le(s) joueur(s) français et les joueurs alliés.

1 - Règles spéciales

1.1. La Grande Armée

Le joueur français peut jouer avec la totalité des figurines bleues et des pions Généraux Français.

1.2. La guerre sur mer

1.2.1. Composition des Flottes

Les Flottes espagnoles arrivent en jeu au côté du joueur français. (voir Flotte espagnole). Le joueur anglais peut jouer avec la totalité des Flottes anglaises.

L'Autriche, la Russie et la Prusse ne peuvent jamais disposer de plus de 2 Flottes de combat chacune.

Le joueur français bénéficie d'une liaison maritime permanente entre la Normandie et l'Irlande. Cette liaison peut être bloquée si un joueur adverse positionne des Flottes sur l'une des 2 liaisons maritimes entre le Sud-Angleterre et l'Espagne.

1.2.2. La Mer Méditerranée

Tous les territoires côtiers de Méditerranée sont considérés comme reliés par une liaison maritime qui passe au centre de la Méditerranée. Pour bloquer cette liaison maritime, placez vos Flottes au large des côtes sur l'emplacement où est inscrit "Mer Méditerranée" et considérez la zone "Mer Méditerranée" comme une liaison maritime pour tous les combats navals

et les combats d'interception. Depuis la zone "Mer Méditerranée", vous pouvez déplacer vos Flottes sur la liaison Sud Angleterre - Portugal. C'est la seule liaison possible Méditerranée - Atlantique. Si vous possédez 1 Flotte en Méditerranée et 1 Flotte sur la liaison Sud Angleterre - Portugal, vous pouvez donc escorter vos régiments depuis la France ou l'Angleterre jusqu'au territoire côtier de votre choix en Méditerranée (ou l'inverse).

1.2.3. La Flotte espagnole

La puissante Flotte espagnole se bat aux côtés des troupes françaises. Le joueur français dispose de ces flottes à son gré. La possibilité de construction de Flottes espagnoles dépend du nombre de territoires en Espagne contrôlés par le joueur français.

- 0 territoire contrôlé : plus aucune Flotte espagnole ne peut être construite.
- 1 territoire contrôlé : 1 Flotte espagnole peut être construite si aucune Flotte espagnole n'est déjà en jeu.
- 2 territoires contrôlés : 1 ou 2 Flottes espagnoles peuvent être construites si 1 ou aucune Flotte espagnole n'est déjà en jeu.
- 3 territoires contrôlés : 1, 2 ou 3 Flottes espagnoles peuvent être construites si 2, 1 ou aucune Flotte espagnole n'est déjà en jeu.
- 4 territoires contrôlés : le joueur français peut construire la totalité des Flottes espagnoles encore disponibles.

Notez qu'il peut y avoir en jeu plus de Flottes espagnoles que de territoires espagnols contrôlés par la France si ces Flottes ont été construites antérieurement alors que la France contrôlait plus de territoires en Espagne.

1.3. Les cartes générales

Distribuez en début de partie les cartes Napoléon, Wellington et Blücher respectivement au joueur français, anglais et prussien. Chacune de ces cartes ne pourra être utilisée qu'une fois, lors d'un unique combat. Elles seront ensuite retirées du jeu. Ces cartes doivent être jouées dès l'annonce du combat avant le premier jet de dé.

• Les cartes Napoléon et Blücher ont la même capacité. Elles traduisent la fougue que ces deux chefs de guerre déployaient lorsqu'ils lançaient leurs troupes à l'assaut des positions ennemies.

Pendant toute la durée du combat, ajoutez 2 à la valeur de tous les dés jetés par l'attaquant sans dépasser 6 le maximum.

Exemple : après avoir joué la carte Napoléon, le jet de dés 5, 4 et 1 devient 6, 6 et 3.

• La carte Wellington simule quant à elle la formidable capacité défensive du général anglais dont la tactique à Waterloo est le plus cruel exemple. Pendant toute la durée du combat, ajoutez 2 à la valeur de tous les dés jetés par le défenseur.

Exemple : après avoir joué la carte Wellington, le jet de dés 4 et 3 devient 6 et 5.

(Les cartes GÉNÉRAUX ne peuvent pas être jouées lors de la Campagne de Belgique en fin de partie.)

1.4. Guerre et paix

Selon les campagnes, certaines nations sont en guerre et d'autres en paix. Les nations en paix ne peuvent effectuer de combats navals ni de combats terrestres.

Une nation en guerre ne peut jamais attaquer une nation en paix.

1.5. Les coalitions

Les guerres napoléoniennes ont connu 6 coalitions. Chacune de ces coalitions est précisée dans le règlement pour chaque campagne.

Lorsque des joueurs font partie d'une même coalition, leurs troupes peuvent cohabiter pacifiquement sur un même territoire et combattre ensemble en attaque ou en défense.

1.5.1. Manoeuvres alliées

Lors de la phase des Manoeuvres, ou lors d'un repli après combat, chacun des joueurs de l'alliance a la possibilité de faire pénétrer une ou plusieurs de ses armées (composée de 6 Régiments au plus si cette armée n'est pas commandée par un Général) dans des territoires alliés adjacents.

1.5.2. Commandement d'une armée de coalition

Lorsque plusieurs nations alliées ont des Régiments présents sur un même territoire, on dit qu'elles forment une armée de coalition.

Cette armée passe immédiatement sous le commandement d'un joueur unique :

- le joueur de l'Alliance qui est le seul à posséder un Général sur le territoire
- ou le joueur de l'Alliance qui possède un Général sur le territoire et qui a le plus de régiments sur le territoire
- ou le joueur de l'Alliance qui possède le plus grand nombre de Régiments dans l'armée de coalition.

En cas d'égalité, c'est toujours le joueur qui était le premier présent sur le territoire qui possède le Commandement allié.

Le joueur qui a le Commandement allié est le seul à décider des mouvements, des attaques et du déroulement des combats d'une armée de coalition.

Notez que le Commandement d'une armée de coalition peut changer de mains en fonction des résultats d'un combat ou des Manoeuvres.

1.5.3. Combat d'une Armée de coalition

Que ce soit en attaque ou en défense, une armée de coalition est considérée comme une force unique quelle que soit le nombre de nations représentées.

La répartition des pertes se fait en fonction de la proportion de chacune des nations dans l'armée de coalition : la nation la plus forte prend la première perte, la deuxième nation la plus forte prend la deuxième perte, etc.

En cas d'égalité c'est le joueur qui a le Commandement allié qui choisit dans quel ordre chaque nation prend ses pertes.

1.5.4. Renfort des territoires sous contrôle d'une armée de coalition

Seul le joueur qui a le Commandement allié bénéficie des renforts octroyés par le territoire occupé. Tous les joueurs de la coalition bénéficient par contre des cartes RISK obtenues pour la conquête d'un territoire.

1.5.5. Phase de Redéploiement

Au terme d'une campagne, les troupes de chaque joueur peuvent être redéployées sur les différents territoires en fonction des traités. La fin d'une alliance entraîne aussi un

Redéploiement des troupes de l'alliance. A la fin de cette phase de Redéploiement, chaque territoire occupé par l'Alliance ne peut abriter que les troupes d'une nation. Les scénarios de campagne indiquent les zones de redéploiement autorisées.

2 - Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une nation et prend toutes les figurines et les pions de sa couleur : Bleu pour le Français,

Rouge pour l'Anglais,

Noir pour le Prussien,

Vert ou Blanc pour l'autrichien,

Jaune pour le Russe.

Si vous êtes 6 joueurs, 2 joueurs peuvent se partager le Français.

Les 3 cartes GÉNÉRAUX sont distribuées.

2.1. Le plateau de jeu

Les 4 territoires qui forment la Scandinavie n'interviennent plus dans le jeu. Aucune unité ne peut pénétrer dans ces territoires.

2.2. Les cartes risk et les cartes missions

Les cartes Mission ne sont plus utilisées dans le jeu de Campagne Historique.

Les cartes RISK ne servent plus au placement initial, elles ne servent qu'à l'attribution des Renforts, mais attention, vous tirez maintenant 2 cartes lorsque vous avez conquis au moins 1 territoire pendant votre tour de jeu.

2.3. Ordre du tour de jeu

Les joueurs prennent ensuite place autour de la table dans l'ordre du Tour de Jeu :

France, Autriche, Prusse, Russie et Angleterre.

Le joueur Russe s'occupera des cartes "Risk" et de la distribution des Renforts.

2.4. Mise en place des armées

Répartition des armées

Chacun s'empare, dans sa série de figurines, du nombre de régiments nécessaires au départ du jeu. Ce nombre varie en fonction des pays :

France	60	Angleterre	10	Prusse	20	Autriche	40	Russie	15
--------	----	------------	----	--------	----	----------	----	--------	----

Prenez de préférence, pour l'installation du jeu, des pions Infanterie, valant chacun 1 régiment.

Répartition des Territoires (janvier 1796)

Contrairement aux parties traditionnelles, la répartition des territoires au départ du jeu n'est pas aléatoire mais fixe.

La France débute avec tous les territoires qui composent la France. 4 Généraux. 2 Flottes en Languedoc et Provence. 2 Flottes en Normandie et Bretagne.

L'Espagne est alliée à la France. Marquez cette alliance en installant 1 régiment français sur chacun des 3 territoires espagnols (le Portugal est neutre). Le joueur français ne pourra renforcer sa présence en Espagne avant la date d'invasion de la campagne d'Espagne.

Placez 2 Flottes espagnoles : 1 en Galice, l'autre sur la côte méditerranéenne de l'Andalousie. Le joueur français peut utiliser ces Flottes dès le premier tour de jeu et même les renforcer.

L'Angleterre débute avec tous les territoires qui composent l'Angleterre. 1 Général. 7 Flottes dont 2 en Méditerranée et les autres sur des territoires côtiers lui appartenant.

La Prusse débute avec tous les territoires qui composent la Prusse + le Royaume de Saxe. 1 Général.

L'Autriche débute avec tous les territoires qui composent l'Empire d'Autriche + toute l'Italie + la Belgique + la Hollande + Hanovre + Wurtemberg et Westphalie + Bavière. 3 Généraux. 2 Flottes : 1 en Piémont, l'autre dans les Provinces Illyriennes.

La Russie débute avec tous les territoires qui composent la Russie. 1 Général. 2 Flottes : 1 en Carélie. 1 en Méditerranée.

Les joueurs placent un régiment sur chacun des territoires qu'ils ont reçus. Puis lorsque tous les territoires sont occupés, chaque joueur, à commencer par le Russe, pose un nouveau régiment sur l'un de ses territoires au choix. Il n'y a pas de limite au nombre de régiments qui peuvent occuper un même territoire... Les joueurs suivants procèdent de la même façon et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble des régiments de toutes les armées soit sur le plateau, le Français étant le dernier joueur à disposer ses armées.

Les cartes "Risk" sont ensuite mélangées et posées face cachée, près du plateau.

2.5. Les phases de jeu

Un Tour de jeu comprend 5 phases de jeu :

- 1- Renforts
- (nb de territoires, régions, cartes RISK - entrée en jeu de généraux, de flottes ou de forteresses)
- 2- Mouvement naval
- 3- Combats navals
- 4- Combats terrestres
- 5- Les Manoeuvres

Tous les joueurs effectuent dans l'ordre du tour de jeu les phases 1, 2 et 5. Seuls les joueurs en guerre effectuent les phases 3 et 4.

Vous pouvez maintenant débiter la première campagne de Bonaparte...

Adaptation des règles : Didier JACOBÉE

Illustration de couverture et des éléments de jeu : Greg CERVALL

Maquette : ASMODÉE Éditions

Fabrication : GD Production

Fabriquée en France.

3 - Les campagnes de l'empereur

Ce jeu complet retrace les 16 périodes de l'époque impériale. Elles doivent être jouées successivement. Le décompte des Points de Victoire (PV) puis le Redéploiement s'effectuent à la fin du dernier tour de jeu.

LA CAMPAGNE D'ITALIE (1796 - 1797)

Montenotte, Mondovi, Lodi, Mantoue, Castiglione, Arcole, Rivoli

Nombre de tours de jeu : 3

Pays en guerre : France contre Autriche et Angleterre (1ère coalition).

Pays en paix : Prusse et Russie.

L'Angleterre doit envoyer au Portugal une force terrestre au dernier tour de la campagne. La France ne peut intervenir au Portugal mais peut intercepter le convoi.

(La Confédération Helvétique est un territoire neutre impénétrable - Les 3 territoires espagnols sont inattaquables)

Objectifs du joueur français :

- réussir 1 débarquement en Irlande à n'importe quel moment de la campagne (5 PV)
- posséder à la fin de la campagne : la Belgique (2 PV), la Hollande (2PV), la Bavière (2 PV), le Wurtemberg et la Venétie (2 PV), les États de l'Église (1 PV), le Tyrol (2 PV)

Objectifs du joueur autrichien :

- 3 PV par territoire de la Confédération du Rhin et d'Italie en sa possession à la fin de la campagne
- 5 PV par territoire en France en sa possession à la fin de la campagne

Objectifs du joueur anglais :

- 2 PV par Flotte française ou espagnole détruite.
- 3 PV s'il y a eut débarquement au Portugal.

Redéploiement : Traité franco-autrichien de Campo-Fornio du 17 octobre 1797.

- le joueur français prend ou conserve la Hollande et la Belgique, prend ou conserve le Piémont, conserve les États de l'Église s'ils les a pris et restitue au joueur autrichien tous les autres territoires dont il aurait pu s'emparer. Les troupes se replient dans ces nouvelles frontières.
- le joueur autrichien restitue tous les territoires qu'il aurait pu conquérir et se redéploie sur les territoires restitués par la France.
- le joueur anglais restitue tous les territoires qu'il aurait pu conquérir en dehors de ses frontières à l'exception du Portugal.

LA CAMPAGNE D'ÉGYPTE (1798 - 1799)

Les Pyramides, St Jean d'Acres, le Mont Thabor, Aboukir

Nombre de tours de jeu : 2

Pays en guerre : France contre l'Angleterre.

Pays en paix : Autriche, Prusse et Russie.

La France doit envoyer en Égypte à partir du port de Toulon (Languedoc et Provence) une force terrestre de 10 régiments pris parmi ses troupes basées en France (possibilité d'interception par les flottes anglaises en mer Méditerranée). L'Angleterre ne peut attaquer en Espagne à partir du Portugal.

(La Confédération Helvétique est un territoire neutre impénétrable - Les 3 territoires espagnols sont inattaquables)

Objectifs du joueur français :

- réussir 1 débarquement en Irlande à n'importe quel moment de la campagne (5 PV)
- posséder à la fin de la campagne : la Belgique (1 PV), la Hollande (1 PV)

- réussir à débarquer en Égypte au moins 7 Régiments (5 PV)
- couler au moins 4 Flottes anglaises pendant les 2 tours de jeu (3 PV)

Objectifs du joueur anglais :

- 2 PV par Flotte française ou espagnole détruite.
- 1 PV par Régiment du corps expéditionnaire intercepté et détruit.

- 5 PV si le joueur français n'a pas réussi à débarquer en Égypte.

Redéploiement :

- le joueur français perd les régiments envoyés en Égypte et il restitue au joueur anglais les territoires qu'il aurait pu conquérir en Angleterre.
- le joueur anglais restitue au joueur français les territoires situés en France qu'elle aurait pu conquérir.

CAMPAGNE D'ITALIE ET

CAMPAGNE D'ALLEMAGNE (1800)

Gènes, Montebello, Marengo, Hohenlinden

Nombre de tours de jeu : 2

Pays en guerre : France contre Russie, Autriche et

Angleterre (2ème coalition).

Pays en paix : Prusse.

La Russie pose un corps expéditionnaire composé de 4 à 8 régiments (au choix du joueur russe) pris parmi ses troupes en Russie sur le territoire du Tyrol.

La France prend possession sans combat de la Confédération Helvétique (qui prend le nom de République Helvétique) avec une armée composée de troupes pouvant provenir de Lorraine ou du Piémont. L'armée alliée du Tyrol est obligée d'attaquer la République Helvétique au premier tour de jeu.

L'Angleterre perd 2 Régiments expédiés en Égypte. (Les 3 territoires espagnols et le Portugal sont inattaquables)

Objectifs du joueur français :

- posséder à la fin de la campagne : la Belgique (1 PV), la Hollande (1 PV), le Hanovre (1 PV), le Wurtemberg et la Westphalie (2 PV), la Bavière (4 PV), le Piémont (1 PV), la Venétie (2 PV), les États de l'Église (1 PV), le Tyrol (3 PV), la République Helvétique (2PV), les Provinces Illyriennes (1 PV).

Objectifs du joueur autrichien :

- 3 PV par territoire de la Confédération du Rhin et d'Italie en sa possession à la fin de la campagne
- posséder à la fin de la campagne : le Tyrol (3 PV)
- 5 PV par territoire en France en sa possession à la fin de la campagne

Objectifs du joueur anglais :

- 2 PV par Flotte française ou espagnole détruite.
- Objectifs du joueur russe : la coalition possède à la fin de la campagne : la République Helvétique (4 PV)