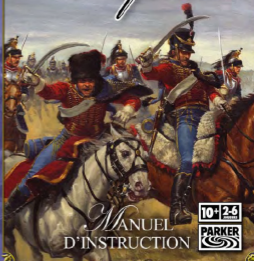


LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoléon



MANUEL
D'INSTRUCTION

10+ 2-6



© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.

Maquette/Ordonnée/Écriture : Guillaume Ollé-Navas et Igor Polouchine pour Play Factory

Illustration de couverture : Raf Kopinski

Conception graphique : Igor Polouchine

Mécanisme : Guillaume Ollé-Navas (l'apporte les règles de Risk)

Correction : Virginia Péleu-Vinot

Équipe de test : Fabrice, Guillaume, Igor, Karim, Pierre, Rodolphe et Toussaint

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : 21 Lourde, 67190

CRÉTZVILLÉ - Tél: 08.55.33.48.85 - email: casaco@hasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 1 Hofveld 60, 1780 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertriebs in der Schweiz durch / Distributore in Svizzera de Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Basle. Tél. 041 786 63 00.

www.hasbro.fr



00744101



LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoléon

Vous allez jouer à Risk Napoléon, une variante du Risk, le meilleur jeu de simulation de stratégie militaire ! En tant que Général renommé, commandant de vastes armées, votre mission est simple : conquérir l'Europe et devenir Empereur !

Envahissez et gagnez des batailles avec votre infanterie, votre cavalerie ou votre artillerie et échangez des cartes Territoire pour obtenir des renforts. Comptez sur votre sens tactique pour mener vos troupes vers la victoire, en prenant d'abord le contrôle de territoires, puis d'Empires entiers pour la domination de l'Europe. Une seule force pourra triompher, mais soyez prudents, ou une victoire éclatante pourrait se transformer en cuisante défaite !

Utilisez ce manuel d'instruction pour vous guider dans cette nouvelle version du jeu Risk, ainsi que dans ses variantes, dont Risk Mission (avec des objectifs secrets à atteindre). Que les hostilités commencent !

** Note : vous trouverez dans le second livret, des règles avancées que nous vous conseillons d'utiliser lorsque le jeu n'aura plus de secret pour vous, pour pimenter vos parties, ainsi que quelques informations sur les guerres napoléoniennes.*



CONTENU

Plateau de jeu • 48 cartes Territoires, plus 2 jouets • 37 cartes Mission (dont 29 cartes Mission Empire) • 6 séries de jetons Régiments • 5 dés (3 rouges, 2 bleus) • une fiche Changement de victoire/Points de victoire • une Épave de Cavalier d'art • 6 séries de jetons Géraldina et Anzacs • 6 séries de jetons Navires • des jetons Fortification
• 4 jetons Épiphanie • 1 jeton Époque

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente la carte d'Europe divisée en 11 empires et 48 territoires, en 1811, à l'apogée de l'Empire de Napoléon.

Empires	Couleur	Nombre de territoires
Afrique du Nord	Marron	3
Confédération du Rhin et Helvétique	Gris foncé	3
Empire d'Autriche	Gris clair	4
Empire Français	Bleu	9
Royaumes de Prusse	Noir	3
Empire de Russie	Vert clair	7
Empire Ottoman	Jaune	5
Péninsule Ibérique	Violet	4
Protectorats Italiens	Vert foncé	3
Royaume-Uni	Rouge	3
Royaumes de Scandinavie	Rose	4

On dit que deux territoires sont adjacents lorsqu'ils partagent une frontière commune, ou qu'ils sont reliés par une ligne maritime traversant les océans et mers. Vous pouvez déplacer vos régiments d'un territoire à un autre seulement s'ils sont adjacents.



Les régiments peuvent se déplacer entre deux territoires adjacents (comme la "Galicie" et la "Moldavie & Malachie" ou l'"Angleterre" et l'"Île de France") ou entre deux territoires reliés par une ligne maritime. Sur ce diagramme, des lignes maritimes relient l'"Angleterre" au "Nerd Picardie", l'"Andalousie" au "Marec, Fils et États du barbare" et la "Bulgarie, Grèce & Macédoine" à l'"Asie Mineure".

À gauche du plateau de jeu, se trouve la Carte des Empires. Sur la fiche Champ de bataille/Points de victoire vous pouvez trouver le Tableau de Cavalier doré et un Champ de Bataille sur lequel se dérouleront les combats. L'utilisation de ces éléments est expliquée plus loin dans ce manuel.

PIONS

Il y a 6 séries de pions, chacune d'une couleur différente. Chaque joueur choisit une couleur qui représentera son armée. Il y a également une figurine de Cavalier doré qui n'appartient à personne en particulier.



Vous l'utiliserez pour tenir le compte des bonus de renforts (voir le paragraphe "Échange des cartes Territoire", page 8).

Menez-la de côté pour l'instant.

Il existe trois séries de pions : Infanterie (un soldat avec un mousquet), Cavalerie (un soldat à cheval) et Artillerie (un soldat avec un canon). Chaque pion représente un certain nombre de régiments, comme indiqué ci-dessous :



Les régiments sont ainsi représentés afin d'éviter le surcompte sur le plateau de jeu. Quand vous avez beaucoup de régiments sur un territoire, utilisez un pion cavalerie ou artillerie pour payer de la place.



Vous pouvez à tout moment décider de fragmenter à nouveau vos régiments. Si vous êtes à court de pions, prenez ceux d'une couleur qui n'est pas utilisée.

DÉS

Les dés sont utilisés lorsque vous attaquez et défendez un territoire. Les 3 dés rouges servent pour attaquer, les deux bleus pour défendre (voir page 10, Invasion).

CARTES

Il existe deux types de cartes : les cartes Territoire et les cartes Mission.



• Cartes Mission

Les cartes Mission ne sont utilisées que si vous jouez à la variante Risk Mission (voir p. 17) ou aux règles avancées. Si vous jouez à la version de base, Risk Napoléon, La conquête de l'Europe, laissez les cartes Mission dans la boîte. Les cartes Mission Empire sont sur fond clair et accordent toujours un bonus.



• Cartes Territoire

Il y a 48 cartes Territoire, une pour chaque territoire du plateau de jeu. Sur chacune, figurent le nom et la forme d'un territoire, le dessin d'un régiment d'Infanterie, de Cavalerie ou d'Artillerie, ainsi qu'un effet. Ignorez l'effet si vous ne jouez pas aux règles avancées de Risk Napoléon. Il y a également deux jokers avec le dessin des trois types d'armées.

Les cartes Territoire sont utilisées durant toute la partie pour obtenir des rendits. (Voir "Échange des cartes Territoire", page 8).





LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoléon

Le jeu pour 3 à 6 joueurs

BUT DU JEU

Le but de ce jeu est d'éliminer toutes les armées adverses et de contrôler les 48 territoires du plateau de jeu.

MISE EN PLACE

- 1 Poser le plateau de jeu au milieu de la surface de jeu.
- 2 Mélanger les cartes Territoire (y compris les 2 Jokers) et placez-les en pile, face cachée, sur le bord du plateau de jeu. C'est la pioche. Laissez de la place juste à côté afin de constituer la pile de défausse.
- 3 Placez la figurine du Cavalier doré au niveau du chiffre 4, sur la première case du tableau des renforts.

RENFORTS	
4	40
6	20
8	25
10	30
	45
	50

- 4 Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de cette couleur : ils représenteront son armée. Le nombre de régiments de départ dépend du nombre de joueurs. Les régiments de départ seront placés sur le plateau de jeu avant de commencer la partie.

Nombre de joueurs	Nombre de régiments de départ
3	40 chacun
4	35 chacun
5	30 chacun
6	25 chacun

- 5 Prenez le nombre de régiments de départ adéquat, et mettez-les devant vous.
- 6 Chaque joueur lance un dé pour déterminer le premier joueur. Celui qui obtient le résultat le plus haut commence (en cas d'égalité, lancez à nouveau), suivi du joueur situé à sa gauche.

REVENDIQUER DES TERRITOIRES

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé au dé revendique le premier territoire.

Pour revendiquer un territoire, prenez l'un de vos régiments de départ (au pion Infanterie), et placez-le sur un territoire vide de votre choix. Vous contrôlez désormais ce territoire. Le joueur suivant place l'un de ses régiments dans un autre territoire vide, revendiquant celui-ci. On continue ainsi jusqu'à ce que les 48 territoires soient revendiqués.

Note : vous ne pouvez pas placer de régiments dans un territoire que vous avez déjà revendiqué.

Il importe peu si certains joueurs contrôlent un territoire de plus que les autres.

RENFORCER DES TERRITOIRES

Maintenant que tous les territoires ont été revendiqués, vous pouvez commencer à les renforcer. Plus vous avez de régiments dans un territoire, plus il sera facile à défendre et plus vous pourrez lancer d'attaques à partir de celui-ci.

Renforcer un territoire est aisé : placez simplement un de vos régiments de départ dans un territoire que vous contrôlez déjà. Vous ne pouvez pas placer de renfort dans un territoire ennemi. Quand vous avez renforcé un de vos territoires, le joueur suivant renforce l'un des siens, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les régiments de départ soient déployés.

Il n'y a pas de limite au nombre de régiments pouvant occuper un territoire, mais chaque territoire doit contenir au minimum UN régiment. Vous pouvez choisir de renforcer un seul territoire à l'aide de nouveaux régiments, ou de répartir vos troupes entre tous vos territoires.

Quand tous les joueurs ont placé leurs régiments de départ sur le plateau de jeu, la coupelle commence : Chaque joueur lance un dé pour déterminer le premier joueur.

Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence (en cas d'égalité, relancez), suivi du joueur situé à sa gauche.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Avec Risk, un tour consiste en quatre phases qui doivent être exécutées dans un ordre précis :

- 1 Recevoir et déployer les renforts (obligatoire)
- 2 Combat (optionnel)
- 3 Manœuvre stratégique (optionnel)
- 4 Piocher une carte Territoire (seulement si vous avez conquis au moins UN territoire durant le tour)

PHASE 1 :

Recevoir et déplacer les renforts

Au début de votre tour, vous recevez des régiments supplémentaires pour renforcer vos territoires. Le nombre de régiments de renfort dépend du nombre de territoires et de continents (éventuellement) que vous contrôlez, et de toute série de cartes Territoire que vous échangez.

1 Recensement des Territoires :

Commencez par compter le nombre de territoires que vous contrôlez et divisez ce nombre par 3 (arrondissez à l'unité inférieure) pour connaître le nombre de régiments à recevoir.

Note : vous recevez TOUJOURS 3 régiments de renfort au minimum. Cela signifie que même si vous contrôlez 8 territoires ou moins, vous recevez tout de même 3 régiments.

L'armée verte contrôle 13 territoires.

13 divisé par 3 donne 4

(ce qui est après la virgule ne compte pas).

► Elle recevra 4 régiments de renfort.



L'armée rouge contrôle 9 territoires.

9 divisé par 3 donne 3

(les joueurs reçoivent toujours au MINIMUM de 2 renforts)

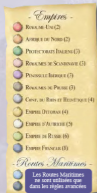
► Elle reçoit 3 régiments de renfort.

Prenez les renforts dans la réserve de votre année et placez-les devant vous. Ce sont les premiers régiments de votre pile de renforts.

2 Contrôle d'un Empire

Vous recevez également des renforts si vous contrôlez totalement un empire. Souvenez-vous qu'un empire est un groupe de territoires de la même couleur. Le plus grand est l'Empire Français. Pour contrôler un empire, vous devez occuper tous les territoires de cet empire.

Le nombre de régiments octroyés dépend du continent que vous contrôlez (reportez-vous à la Carte des Empires, située à gauche du plateau). Prenez le nombre de régiments adéquat dans votre réserve et ajoutez-les à votre pile de renforts.



Les joueurs reçoivent ce bonus tant qu'ils contrôlent tous les territoires de cet empire. Si ne serait-ce qu'un seul de ces territoires était occupé par un autre joueur, nul ne contrôle l'empire et personne ne bénéficie du bonus.

3 Échange de cartes Territoire

Vous pouvez échanger des cartes Territoire pour obtenir des renforts supplémentaires. Vous obtenez ces cartes en contrôlant des territoires (voir phase 4, "Placer une carte Territoire", page 13).

Les cartes Territoire s'échangent par séries. Une série est composée de 3 cartes portant le même symbole (3 x Infanterie, 3 x Cavalerie, 3 x Artillerie), OU de 3 cartes portant chacune l'un des symboles (1 Infanterie, 1 Cavalerie, 1 Artillerie).

Si vous avez un joker, il peut remplacer n'importe lequel des 3 symboles.



Le joker peut être utilisé comme une carte Cavalerie afin de compléter la série de trois cavaleries.

Si vous possédez 3 cartes ou plus, vous DEVEZ échanger une série durant votre tour.

Le nombre de régiments que vous recevez en échange d'une série, dépend du nombre de séries qui ont déjà été révélées jusque-là. Regardez le nombre désigné par le Cavalier doré, sur le tableau en bas du plateau de jeu, il indique le nombre de régiments que vous recevez en échange de votre série. La première série échangée rapportera 4 régiments, la seconde 6, etc.

Quand vous échangez une série de cartes, prenez dans votre réserve les régiments de renforts indiqués par le Cavalier doré, puis

déplacez celui-ci d'une case. Cela indique combien de renforts recevra le prochain joueur lors de l'échange d'une série de cartes Territoire. Ajoutez ces nouveaux renforts à votre pile de renforts, et placez vos cartes ainsi révélées dans la pile de défausse.



Exemple : le joueur rouge est le premier à échanger une série de 3 cartes. Il reçoit 4 régiments de renfort, comme l'indique le Cavalier doré, qu'il déplace ensuite d'une case. Celui-ci indique alors 6. Le prochain joueur qui échangera une série recevra 6 régiments de renfort.

Description d'une carte Territoire



4 Placement des renforts :

Quand vous avez collecté vos renforts, vous DEVEZ TOUS les déployer dans les territoires que vous contrôlez. Vous pouvez décider de les mettre tous dans le même territoire ou de les répartir entre toutes vos possessions.

PHASE 2 :

Combat

Quand tous les renforts ont été déployés, préparez-vous à passer à l'offensive ! (Si vous choisissez de ne pas attaquer durant ce tour, allez directement à la phase 3.)

Vous pouvez essayer d'envahir tout territoire contrôlé par un autre joueur à condition :

1. Que vous ayez une frontière commune avec le territoire ciblé, ou qu'une ligne maritime vous y relie (comme l'Angleterre et le Nord Prusse).

ET

2. Que vous possédiez AU MOINS deux régiments dans le territoire d'où l'offensive est lancée. (Un régiment doit toujours rester en arrière pour protéger le territoire d'où vous lancez l'offensive.)

Le nombre MAXIMUM de régiments qui peuvent être impliqués dans une bataille est de 3, quel que soit le nombre de régiments que vous possédez dans le territoire d'où est lancée l'offensive.

Le nombre de régiments utilisables dans une bataille est précisé dans le tableau suivant :

Nb. de régiments dans le territoire de l'attaquant	Nb. de régiments pouvant attaquer
1	Attaque interdite
2	1
3	1 ou 2
4 ou plus	1, 2 ou 3

•Invasion

Important ! Une INVASION est une attaque contre un territoire unique et peut être constituée de plusieurs batailles. Elle continue jusqu'à la prise du territoire ou l'annulation de l'invasion par l'attaquant. Vous pouvez attaquer plus d'un territoire pendant votre tour.

Pour lancer une offensive durant votre tour, vous devez annoncer les choses suivantes :

1. Le territoire d'où part l'offensive.
2. Le territoire que vous attaquez.
3. Le nombre de régiments qui s'impliquent dans l'offensive.

Prenez les régiments qui attaquent et placez-les sur le Champ de Bataille.



Cases de l'attaquant sur le Champ de Bataille.

Ensuite, le défenseur décide combien de régiments il utilise pour défendre le territoire et il les place sur les cases du défenseur du Champ de Bataille.

Note : vous pouvez défendre avec 1 ou 2 régiments. Vous pouvez avoir plus de régiments sur le territoire, mais 2 est le nombre maximum de régiments qui peuvent défendre lors d'une bataille.



Cases du défenseur sur le Champ de Bataille.

•Plan de bataille

Important ! Une bataille est un lancer de dés (pour l'attaquant et le défenseur) pendant une invasion. Rappelez-vous : une invasion peut être constituée de plusieurs batailles.

Chaque camp lance 1 dé pour chaque régiment qui attaque ou qui défend. Les deux joueurs lancent leurs deux dés en même temps (rouges pour l'attaquant, bleus pour le défenseur) et vous comparez les résultats.

Le **MIEUX RÉSULTAT** de l'attaquant est comparé au **MIEUX RÉSULTAT** du défenseur. Le **MIEUX RÉSULTAT** des deux résultats l'emporte et le perdant retire un régiment du Champ de Bataille. Mettez le régiment vaincu dans sa pile de régiments.

Important : en cas d'égalité, le défenseur est **TOUJOURS déclaré vainqueur**.

Si les deux joueurs lancent plus d'un dé, les deux **MIEUX RÉSULTATS SUIVANTS** sont comparés. Une fois encore, le plus faible perd un régiment.



Retirez les régiments perdus.

Exemple : le joueur bleu (attaquant) fait 3 et 2. Le joueur vert (défenseur) fait 6 et 2. Les joueurs comparent leurs meilleurs résultats : 3 pour le bleu et 6 pour le vert. Le vert l'emporte et le bleu retire un de ses régiments du Champ de Bataille.

Maintenant, les joueurs comparent leurs meilleurs résultats suivants : 2 pour le bleu et 2 pour le vert. Comme le défenseur gagne toujours en cas d'égalité, le joueur vert l'emporte et le bleu retire un de ses régiments du Champ de Bataille.

Quand la bataille est terminée, les régiments restants sont renvoyés sur leurs territoires respectifs du plan de jeu. L'attaquant peut alors choisir de :

- stopper son offensive vers ce territoire,
- lancer une offensive vers un autre territoire,
- lancer une offensive vers un territoire qu'il a déjà attaqué précédemment,
- mettre fin à sa phase de combat pour son UNE.

Note : entre les batailles, vous pouvez changer le territoire d'où part l'offensive et ainsi continuer d'attaquer un même territoire à partir d'un autre de vos territoires adjacents.



Exemple : le joueur bleu a attaqué la Bulgarie, Grèce & Macédoine depuis la Mithridates & Molochia, mais n'a maintenant plus qu'un régiment dans ce territoire. Aussi, comme il possède 10 régiments en Anatolie, qui est également adjacente à la Bulgarie, Grèce & Macédoine, il continue son invasion de la Bulgarie, Grèce & Macédoine, mais cette fois de l'Anatolie.

Réussir une offensive et envahir un territoire

Si, durant une bataille, vous éliminez tous les régiments qui défendaient un territoire, vous réussissez votre offensive et vous envahissez le territoire. Déplacez les unités qui ont gagné la bataille, en les amenant dans le territoire que vous venez de conquérir.

À titre de récompense, vous pouvez déplacer autant de régiments que vous le désirez, du territoire d'où partait l'offensive vers le territoire conquis. Toutefois, nevez-vous qu'un minimum **UNE** unité doit rester dans le territoire d'origine. À aucun moment un territoire ne doit être laissé vide.

Note : vous devez effectuer le déplacement supplémentaire de régiments avant de déclarer une nouvelle offensive.

Éliminer un autre joueur

Si, durant une offensive, vous éliminez un autre joueur (c'est-à-dire qu'il n'a plus une seule armée sur le plateau de jeu), il a perdu la partie. En récompense, vous recevez toutes les cartes Territoire qu'il possédait (s'il en avait). Ajoutez ces cartes Territoire à votre main.

Si vous possédez alors 3 cartes ou plus, vous DEVEZ IMMÉDIATEMENT échanger autant de pièces qu'il faudra pour revenir à 4 cartes ou moins. Vous recevrez bien sûr les rendans adéquats pour ces pièces. Placez ces régiments dans vos territoires avant de continuer votre tour.

PHASE 3

Manœuvre stratégique

Quand vous avez terminé toutes vos offensives, vous pouvez effectuer UNE manœuvre stratégique (un déplacement gratuit) avec vos régiments. Il s'agit d'un mouvement d'un de vos territoires vers un autre territoire, et ce, afin de renforcer votre ligne de front ou de préparer une offensive future.

(Si vous décidez de ne pas faire de manœuvre stratégique, passez à la Phase 4.)

Pour effectuer une manœuvre stratégique, vous pouvez déplacer autant de régiments que vous le désirez depuis l'un de vos territoires vers un autre de vos territoires "connectés" à celui-ci. Attention : un territoire ne doit pas rester vide !

Des territoires sont "connectés" s'ils sont adjacents ou si vous pouvez aller de l'un à l'autre en ne passant que par des territoires que VOUS CONTRÔLEZ. Vous ne pouvez pas passer à travers des territoires ennemis.



Exemple : à la fin de son tour, le joueur bleu décide de renforcer les "Royaumes de Wurtemberg & Bavière" depuis l'Égypte, en passant par la "Syrie", l'"Anatolie", la "Bulgarie, Grèce & Macédoine", la "Bosnie, Serbie & Albanie", et les "Principautés Sérviques". Comme il occupe tous ces territoires, et peut suivre un chemin qui ne passe que par des territoires qu'il contrôle, les Royaumes de Wurtemberg & Bavière et l'Égypte sont "connectés", pour ce qui concerne le renforcement.

PHASE 4

Piocher une carte Territoire

Si vous avez envahi au moins UN territoire ennemi durant votre tour, vous recevez une carte Territoire. Piochez la première carte de la pile et ajoutez-la, à votre main. Quel que soit le nombre de territoires conquis, vous ne recevez qu'une seule carte Territoire durant cette phase. C'est maintenant le tour du joueur suivant.



GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur – à avoir éliminé tous les régiments adverses, et à contrôler les 48 territoires du plateau de jeu – a conquis l'Europe et gagne la partie.



LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoléon

Pour 2 joueurs

BUT DU JEU

Éliminer son adversaire.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur et prend 36 régiments de départ. Mettez en place 21 régiments de départ pour les quatre armées indépendantes.

Retirez les 2 jokers des cartes Territoire avant de mélanger celles-ci. Distribuez 10 cartes Territoire à chacun des deux joueurs, et 7 à chaque armée indépendante. Les cartes indépendantes à chaque année quels territoires elle occupe au début du jeu.

Le livret d'instruction détaille deux manières différentes de jouer à RISK, à deux. Dans ces deux variantes, quatre armées indépendantes (ou indépendants) occupent le plateau de jeu en plus des deux joueurs.

Dans la première variante, les indépendants sont passifs. Ils ne peuvent ni se déplacer, ni attaquer. Ils servent uniquement à bloquer les deux joueurs. Dans la deuxième variante, les indépendants sont actifs et ils peuvent s'allier à un des joueurs.

Utilisez les règles de Risk Napoléon, La conquête de l'Europe aux pages 6-13, avec les exceptions suivantes :

Chaque joueur place maintenant UN régiment (un pion infanterie) dans chaque territoire indiqué par ses cartes. Pour chaque armée indépendante, placez également un régiment adéquat dans les territoires désignés par leurs cartes. Quand tous les territoires ont été revendiqués, remettez ensemble toutes les cartes Territoire ainsi que les 2 joueurs, mélangez-les et placez la pile face cachée, à côté du plateau de jeu. Lancez les dés pour déterminer qui place ses renforts en premier. Tour à tour, les joueurs placent ensuite 3 régiments à la fois sur les territoires qu'ils contrôlent (vous pouvez les placer tous sur le même territoire ou les répartir comme vous le désirez), et ensuite 2 régiments pour chaque indépendant (sur un territoire qu'il contrôle).

Les joueurs lancent ensuite un dé, le résultat le plus élevé commence la partie (en cas d'égalité, relancez).

VARIANTE ① INDÉPENDANTS PASSIFS

Dans cette variante, quand vous attaquez une armée indépendante, c'est votre adversaire qui lance les dés de défense. Ces régiments indépendants restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'ils soient éliminés. Ils ne se déplacent pas, ne reçoivent pas de renforts, et n'attaquent pas.

VARIANTE ② INDÉPENDANTS ACTIFS

Dans cette variante, les régiments indépendants sont plus que des obstacles, ils peuvent devenir des alliés pour chaque joueur et changer de camp au fil de la partie.

Les armées indépendantes ont trois statuts possibles : neutre, allié du joueur 1, allié du joueur 2. Utilisez un canon de la couleur de chaque armée indépendante pour signaler leur statut durant la partie.

Les armées indépendantes sont neutres au début de la partie, alors placez les 4 canons (un pour chaque armée indépendante) à mi-chemin entre les deux joueurs. Dès qu'un indépendant change de statut, déplacez son canon du côté du joueur avec lequel il devient allié.

LE TOUR DE JEU

Le tour de jeu est similaire à celui de Risk Napoléon - La conquête de l'Europe, avec quelques phases supplémentaires, indiquées en gras.

- Influencer les armées indépendantes**
- Recevoir et déployer les renforts**
- Renforts alliés**
- Combat**
- Manœuvre stratégique**
- Manœuvre stratégique des alliés**
- Piécher une carte Territoire**

1. INFLUENCER LES ARMÉES INDÉPENDANTES

Au début de votre tour, vous pouvez donner une carte Territoire (si vous en avez) à un indépendant pour le rallier à votre camp. Placez la carte Territoire face cachée sous le canon de cet indépendant. Cette carte lui appartient



décroissant et elle ne peut pas être échangée contre des renforts pendant la partie à moins que cette armée indépendante soit vaincue et qu'un autre joueur hérite de ses cartes.

Ensuite, déplacez le canon d'UNE position. C'est-à-dire que si le canon était en position Neutre et si vous le déplacez vers vous, il devient votre allié. Si le canon était du côté de votre adversaire, en le ramenant au centre du plateau, il devient Neutre.

- Vous pouvez donner plus d'une carte par tour à une armée indépendante. Si une armée indépendante est allié à votre adversaire, vous pouvez décider de lui donner deux cartes, ce qui fait changer son statut de deux positions, elle devient votre allié.
- Vous pouvez donner une carte à plus d'une armée indépendante. À chaque fois que vous donnez une carte Territoire à une armée indépendante, déplacez son canon d'une position vers vous.
- Vous ne pouvez pas donner de carte à une armée indépendante qui a déjà 3, cette armée ne peut plus être influencée.

Exemple : les joueurs blanc et rouge jouent une partie avec Indépendants actifs qui influent les armées jaunes et noires comme indépendants. Pendant son tour, le joueur blanc choisit d'acheter l'armée jaune en plaçant une carte Territoire face cachée sous le canon jaune. Il déplace ensuite le canon jaune de la position neutre (à mi-chemin entre le joueur rouge et lui) sur une position devant lui pour indiquer que cette armée est à présent son allié.



2. RECEVOIR ET DÉPLOYER LES RENFORTS

Vous recevez et déployez vos renforts comme d'habitude, voir pages 7 à 9. Ne comptez pas les territoires ou renforts contrôlés par vos alliés quand vous calculez les renforts auxquels vous avez droit.

3. RENFORTS ET ALLIÉS

Chacun de vos alliés reçoit également des renforts. Sélectionnez un allié et lancez un dé pour déterminer le nombre de régiments de renfort qu'il reçoit. Placez ces régiments dans n'importe quel territoire lui appartenant. Vous pouvez les mettre dans un seul territoire ou les répartir entre plusieurs. Procédez ainsi pour chacun de vos alliés.

- Vous n'avez PAS à renforcer un allié si vous ne le désirez pas.
- Les alliés ne reçoivent pas de renforts selon le nombre de territoires qu'ils contrôlent.
- Les alliés ne reçoivent pas de renforts tous du contrôle d'un combat.
- Les alliés n'échangent pas de sites de cartes territoires contre des renforts.

4. COMBATS

Pendant votre tour, vous pouvez attaquer avec les troupes alliées comme si elles vous appartenaient. Ces troupes peuvent attaquer votre adversaire, d'autres indépendants ou d'autres alliés (mais d'une couleur différente).

Note : vous ne gagnez pas de cartes Territoire si vous utilisez un allié pour prendre le contrôle d'un territoire.

Quand vous avez terminé une invasion dans un territoire indépendant (que vous en preniez le contrôle ou non) et/ou quand vous avez terminé une invasion utilisant une armée allié, lancez un dé. Si vous faites 1-4, ÉLOIGNEZ de vous le canon de cet indépendant d'une position. Les indépendants alliés deviennent neutres et les indépendants neutres deviennent alliés de votre adversaire. Si vous faites 5 ou 6, l'indépendant ou l'allié maintient son statut actuel.

Si vous utilisez une armée indépendante allié pour attaquer une autre armée indépendante, lancez un dé pour chacune des deux armées.

Si vous éliminez une armée indépendante (vous éliminez son dernier régiment du plateau de jeu) avec vos propres régiments ou ceux d'une armée qui vous est alliée, vous récupérez toutes les cartes Territoire qu'elle possédait.

Exemple : pendant son tour, le joueur rouge décide d'envahir l'Angleterre (contrôlée par l'armée indépendante noire, pour le moment neutre) et il perd. Il doit maintenant lancer un dé pour déterminer si le statut de l'armée noire change. Il fait 3. Le joueur rouge doit ÉLOIGNER de lui le canon de l'armée noire d'une position, ce qui fait d'elle l'alliée du joueur blanc.



Le joueur rouge utilise aussi l'armée indépendante jaune (actuellement son allié) pour envahir l'Île de France (contrôlée par le joueur rouge). Il gagne cette invasion et l'armée jaune occupe à présent l'Île de France. Le joueur rouge lance un dé pour déterminer si le statut de l'armée jaune change. Il fait 5. L'armée jaune reste l'alliée du joueur rouge.

5. MANŒUVRES STRATÉGIQUES

Quand vous avez terminé toutes vos offensives, effectuez une manœuvre stratégique de la même manière que dans la règle Risk Napoléon. La conquête de l'Europe (voir page 12).

6. MANŒUVRES STRATÉGIQUES DES ALLIÉS

Vous pouvez également effectuer une manœuvre stratégique pour chacun de vos alliés avec un déplacement gratuit, en utilisant la même méthode que pour vos propres positions.

7. PIOCHER UNE CARTE TERRITOIRE

Les alliés ne reçoivent pas de carte Territoire quand ils envahissent un territoire, si vous utilisez une armée indépendante alliée pour envahir un territoire, vous ne recevez pas de carte Territoire. Vous n'en recevez une que si vos propres régiments envahissent un territoire.

VARIANTES ET ALTERNATIVES

Les règles qui suivent proposent d'autres variantes pour jouer à Risk Napoléon. La conquête de l'Europe ; comme ces variantes sont similaires en bien des points, nous ne vous indiquons que ce qui diffère ! Si une règle n'est pas ici, c'est qu'elle est identique à celle de Risk Napoléon. La conquête de l'Europe.



LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk Napoléon

Mission Pour 3 à 6 Joueurs

BUT DU JEU

Dans Risk Mission, le but du jeu est d'être le premier à avoir atteint les 4 objectifs qui sont détaillés en début de partie.

MISE EN PLACE

Mettez de côté les cartes Mission Empire, elles ne servent que dans les règles avancées.

Prenez les cartes Mission restantes (nettes et blanches) et classez-les en quatre piles, par grade indiqué sur leur dos. Les objectifs ont une difficulté croissante selon leur grade, dans l'ordre, Caporal, Capitaine, Général et Empereur. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée au bord du plateau de jeu. Chaque joueur pioche une carte Mission de chaque pile pour obtenir une main de 4 cartes. Regardez-les, mais assurez-vous que vos adversaires ne les voient pas. Sans les regarder, mettez les cartes Mission restantes dans la boîte

Une fois la distribution des objectifs faite, la mise en place continue comme pour Risk Napoléon. La conquête de l'Europe (voir page 6). Toutefois, la figure du Cavalier doré n'est pas utilisée !

Rappelez-vous : placez judicieusement vos régiments car cela vous aidera à accomplir vos missions.

RECEVOIR DES RENFORTS

L'échange des cartes Territoire est différent dans Risk Mission. Vous n'utilisez pas le tableau du Cavalier doré pour connaître le nombre de régiments à recevoir. À la place, vous recevez des renforts en fonction des silhouettes d'unités qui se trouvent dans votre site. Vous trouvez le nombre de régiments de renfort reçus dans la table suivante :



Série de cartes	№. de régiments reçus
3 Infanteries	4
3 Cavalerie	6
3 Artilleries	8
1 de chaque	10

Assurez-vous : un Joker peut être utilisé comme un fantassin, un cavalier ou un canon.

ÉLIMINER UN ADVERSAIRE

Quand vous éliminez un adversaire, vous recevez ses cartes Territoire mais pas ses cartes Mission. Celles-ci doivent rester secrètes jusqu'à la fin de la partie.

ATTEINDRE UN OBJECTIF

Vous pouvez annoncer que vous avez atteint un objectif quand vous remplissez les conditions indiquées sur la carte. Dans tous les cas, vous ne pouvez annoncer qu'une seule réussite d'objectif par tour.



LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoleon

Pour 4 ou 6 joueurs répartis en 2 équipes

Dans cette variante, les joueurs ne gagnent pas individuellement, mais en tant que membres d'une équipe. Durant le déroulement de la partie, les joueurs de la même équipe partagent leurs territoires.

BUT DU JEU

La première équipe à éliminer l'UN des joueurs de l'autre équipe gagne la partie.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une couleur puis on décide de la composition des équipes. Les membres de chaque équipe doivent s'associer en alternance avec les joueurs de l'autre équipe. Par exemple, si les joueurs rouge et noir sont dans la même équipe, ils doivent s'associer en alternance avec les joueurs jaune et bleu autour

Pour terminer un objectif, montrez la carte Mission (ou simplement PRÉCIS indiquée sur la carte) à tous les joueurs, confirmant que vous remplissez les conditions exigées. La carte Mission est placée face cachée sur le plateau de jeu et reste jusqu'à la fin de la partie.

Note : quand un objectif a été atteint, il l'est pour tout le reste de la partie, même si dans les tours futurs, le joueur ne remplit plus les conditions requises.

Quand vous avez atteint 3 objectifs, vous devez révéler votre quatrième et dernier. Ainsi tous les joueurs savent maintenant quelles conditions vous devez remplir pour gagner la partie. Ce dernier objectif reste visible jusqu'à la fin de la partie. Ainsi, posez la carte face visible pour qu'elle soit consultable par tous.

de la table. Les joueurs mettent leurs troupes en place dans leurs propres territoires.

RECEVOIR DES RENFORTS

Quand vous déterminez le nombre de territoires que vous contrôlez, vérifiez si vous ne partagez pas un territoire avec un de vos alliés (les joueurs peuvent déplacer des régiments dans des territoires alliés durant le renforcement, comme expliqué ci-après).

Note : le bonus de renfort pour le contrôle d'un empire (comme indiqué sur la Carte des Empires, en haut à gauche du plateau) continue de se poursuivre bénéficier à un joueur qui a lui seul contrôlé tous les territoires de l'empire en question.

Le joueur qui possède le plus de régiments dans un territoire contrôlé celui-ci. Si deux joueurs ont le même nombre de régiments, PERSONNE ne contrôle le territoire.

Exemple 1 : les joueurs rouge et noir sont dans la même équipe. En Angleterre, le joueur rouge et le joueur noir ont chacun 4 régiments. Dans ce cas, ni le joueur noir ni le joueur rouge ne contrôle l'Angleterre.

Exemple 2 : dans la Russie Occidentale, le joueur noir a 2 régiments, le joueur jaune a 2 régiments et le joueur rouge, 3 régiments. Le joueur rouge contrôle ce territoire puisqu'il a plus de régiments que les deux autres joueurs.

Note : pour bénéficier du bonus d'empire, tous les territoires de l'empire en question doivent être contrôlés par un seul joueur. Si, ne serait-ce qu'un seul des territoires est sujet à une égalité (le territoire n'étant alors pas contrôlé), le bonus de renfort d'empire n'est pas attribué. Tout comme dans Risk: Napoléon - Mission, la figurine du Cavalier bleu n'est pas utilisée. Les renforts obtenus pour les séries de cartes sont déterminés par les silhouettes des cartes de la série (voir page 17).

COMBAT

Vous ne pouvez pas attaquer un joueur de votre équipe.

MANOEUVRE STRATÉGIQUE

Il y a deux règles qui diffèrent dans cette phase.

- 1 Vous pouvez déplacer vos régiments d'un territoire où vous en avez, vers n'importe quel territoire où, vous ou vos partenaires possédez des unités. Cela signifie que vous pouvez effectuer votre déplacement gratuit vers un territoire contrôlé par un de vos équipiers, même s'il n'en a pas envie !

- 2 Quand vous effectuez une manœuvre stratégique d'un territoire vers un autre, les territoires contrôlés par vos équipiers (ou qui contiennent un mélange d'unités alliées), coexistent comme des territoires amis. Souvenez-vous en quand vous tracez les lignes de connexion.



Exemple : à la fin de son tour, le joueur bleu peut renforcer depuis la Prusse jusqu'au Royaume du Danemark en passant par les provinces Baltique (contrôlées par le joueur jaune, son équipier), la Finlande (contrôlée par le joueur bleu) et le Royaume de Suède (contenant un mélange de régiments jaunes et bleus). Comme le joueur bleu ne traverse que des territoires amis, cette manœuvre est autorisée.

PIOCHER UNE CARTE TERRITOIRE

Les cartes Territoire sont partagées par l'équipe. Quand vous piochez une carte, ajoutez-la à la main de l'équipe. À la fin de votre tour, passez les cartes de l'équipe au membre de votre équipe qui sera le prochain à jouer.

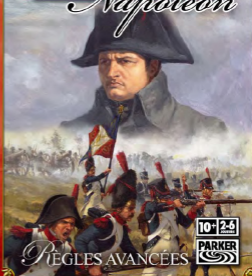
GAGNER LA PARTIE

Dès qu'un joueur est éliminé, l'équipe adverse remporte la partie.

LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoléon



10+ 2-6



RÈGLES AVANCÉES

© 2007 Hasbro. Tous droits réservés.

Maquette/Création/Écriture : Guillaume Gille-Naves et Igor Polouchine pour Play Factory

Illustration de couverture : Karl Kopinski

Conception graphique : Igor Polouchine

Photo : Toussaint Denisotti

Règles : Guillaume Gille-Naves (d'après les règles de Risk)

Correction : Virginia P-Mau-Viret

Équipe de test : Fabrice, Guillaume, Igor, Karim, Pierre, Rodolphe et Toussaint

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : 21 Lourde, 52150

ORDUZWALD - Tél. : 08.25.33.46.65 - e-mail : conseil@hasbro.fr

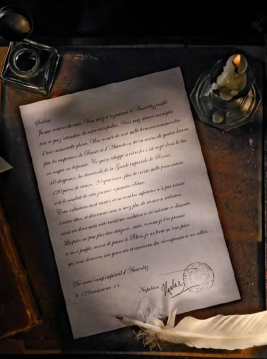
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro B.V. - 1 Hofveld 60, 1732 Groot-Bijgaarden

Distribué en Suisse par / Vertriebs in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 9, CH-6340 Basle, Tél. 041 796 83 00.

www.hasbro.fr



00744101



LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoléon

Spécificités des règles avancées

Une fois que vous maîtrisez Risk Napoléon, La conquête de l'Europe, avec les règles classiques, vous pouvez passer vos parties en vous affrontant avec les règles avancées. Attention, même si le jeu se joue en tour limité, comptez 3 heures pour une partie à 3 ou 4 joueurs qui maîtrisent bien les règles classiques et 4 heures pour une partie à 5 ou 6 joueurs.

ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES DU PLATEAU DE JEU

En plus des 11 empires et 48 territoires, vous allez pouvoir prendre le contrôle des 2 routes maritimes composées de 8 zones maritimes.

On dit que deux zones maritimes sont adjacentes lorsqu'elles partagent une frontière commune. Vous pouvez déplacer vos navires d'une zone maritime à une autre seulement si elles sont adjacentes.

Les territoires sont dits adjacents à une zone maritime lorsqu'ils partagent une frontière commune avec elle.

À gauche du plateau de jeu, en dessous de la Charte des Empires, vous trouverez la Charte des Routes Maritimes et les bonus de renfort qu'elles accordent.



Pour contrôler la route maritime des Amériques, un joueur doit contrôler l'Atlantique Ouest Européen, la Mer du Nord et la Mer Baltique. Il gagne alors 2 régiments supplémentaires en bonus de renfort tant qu'il contrôle la route des Amériques.

Placez la fiche Champ de bataille/Poins de victoire à côté du plateau de jeu, face présentant le tableau des points de victoire.



PIONS ET JETONS

Pour chaque série de pion, il y a également 3 jetons Général (G), 2 Armes (A), 26 Navires (N) et 2 Comptoirs (C).

Utilisez les comptoirs pour tenir le compte des points de victoire (voir ci-contre "cartes mission" et le paragraphe "fin de partie", page 11).

Attention : chaque pion Infanterie, Cavalerie et Artillerie, représente un certain nombre de régiments différents du jeu classique, comme indiqué ci-dessous :

Les régiments sont ainsi représentés afin d'éviter le surnombre sur le plateau de jeu. Quand vous avez beaucoup de régiments sur un territoire, utilisez un pion Cavalerie ou Artillerie pour gagner de la place.



Vous pouvez à tout moment décider de fragmenter à nouveau vos régiments. Si vous êtes à court de pions ou de jetons, pouvez vous d'une couleur qui n'est pas utilisée.

Note : chaque joueur est limité à 3 généraux et 2 armes maximum en jeu. Vous ne pouvez pas utiliser les jetons généraux ou armes d'une autre couleur.

Les jetons fortification (F) sont des jetons neutres.

CARTES

• Cartes Mission

Dans les règles avancées, chaque mission accomplie fait gagner des points de victoire au joueur qui l'a jouée.

De plus, certaines missions (Mission Empire), accordent un bonus immédiat et parfois un bonus de renfort permanent.



Lorsque vous accomplissez une mission, mettez votre carte aux autres joueurs et placez-la devant vous face cachée, ou face visible si elle vous accorde un bonus de renfort permanent. Ressoursez-la (face cachée) lorsque vous perdez ce bonus.

Dès qu'un joueur a accompli une mission, il pioche une nouvelle carte de même grade.

Note : vous ne pouvez pas accomplir plus d'une mission par grade par tour. Au maximum, un joueur peut donc accomplir 4 missions dans un tour, une de chaque grade.



• Cartes Territoire

En jouant avec les règles avancées de Risk Napoléon, vous pouvez choisir de jouer vos cartes Territoire pour leur effet à la phase indiquée par la carte au lieu de les échanger contre des renforts.



Si vous faites ainsi, démasquez la carte après avoir appliqué l'effet.

Si vous contrôlez le territoire de la carte ainsi jouée, placez immédiatement 2 régiments dans le territoire correspondant.

Si vous ne souhaitez pas jouer les cartes pour leurs effets, vous pouvez continuer à les échanger contre des renforts (voir "renfort", pages 7-8).

Note : les cartes Joker n'ont pas d'effet et ne peuvent être utilisées que dans les échanges de série contre des renforts.



Lorsque vous avez 5 cartes ou plus en main au début de votre phase de renfort, vous êtes obligés d'en échanger contre des renforts, pour en avoir moins de 5 en main.

Il y a plusieurs moyens de récupérer des cartes de territoire (voir fin de tour, page 12).

Lorsque vous éliminez un joueur, vous récupérez ses cartes. Si vous possédez alors plus de 5 cartes en main, vous êtes obligés d'en échanger immédiatement contre des renforts, pour en avoir moins de 5 en main. Placez les renforts ainsi gagnés dans des territoires sous votre contrôle, puis continuez votre tour.

Symbole Phase de jeu où vous pouvez jouer la carte Territoire pour son effet



: Phase de renfort (pendant votre tour)



: Phase de combat (pendant votre tour)



: Phase de combat (pendant le tour d'un autre joueur)



: Phase de combat (pendant votre tour ou pendant le tour d'un autre joueur)



: Phase de manœuvre (pendant votre tour)



: Spécial (indiqué par la carte)



LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoleon

Règles avancées Pour 3 à 6 Joueurs

BUT DU JEU

Une partie de Risk Napoleon – Règles avancées – se joue en 5 tours pendant lesquels vous allez vous affronter pour laisser votre nom dans l'histoire.

À la fin du 5^e tour, le joueur qui a le plus de points de victoire est sacré Empereur et gagne la partie (même s'il a été éliminé de la carte, ce qui est important reste la trace que l'on laisse dans l'histoire !).

MISE EN PLACE

Les joueurs choisissent une couleur et prennent leurs pions et jetons correspondants. Chaque joueur prend ses régiments de départ en fonction du nombre de joueurs, plus un général et une fortification.

Nombre de joueurs	Nombre de régiments de départ
3	40 chacun
4	35 chacun
5	30 chacun
6	25 chacun

1 Cartes Mission : séparez les cartes Mission en 4 paquets, 1 par grade, mélangez-les et placez-les près du plateau de jeu. Tous

les joueurs piochent une carte Mission de chaque grade et les regarde sans les montrer aux autres joueurs.

Attention : regardez bien vos missions avant de prendre le contrôle des territoires qui vont vous permettre de les réaliser le plus facilement possible.

Chaque fois que vous jouez une carte Mission posez-la devant vous sur la table, face cachée si elle ne vous accorde pas de bonus de renfort et face visible si elle en offre un.

2 Revendication des territoires : déterminez au hasard le premier joueur puis jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur place un de ses régiments sur le territoire de son choix, puis c'est au tour du deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les territoires soient sous le contrôle d'un joueur. Les zones maritimes restent libres en début de partie.


Attention : laissez au joueur prendre le contrôle d'un empire en début de partie, c'est lui qui permet de réaliser une mission dès le premier tour.

3 Renforcer les territoires : une fois que tous les territoires sont revendiqués, les joueurs peuvent commencer à les renforcer. À son tour, chaque joueur place un régiment sur un territoire qu'il contrôle jusqu'à ce que tous les régiments de départ soient placés. Une fois que c'est fait, placez votre général et votre fortification.

Note : vous ne pouvez pas placer plus de 10 régiments sur un territoire en début de partie.

Démarrage rapide

- Les joueurs choisissent une couleur,
- piochent 1 carte Mission de chaque grade,
- revendiquent les territoires,
- renforcent les territoires,
- Placent les 4 épidémies,
- Les joueurs piochent leur(s) carte(s) Territoire,
- Déterminer le premier joueur.

4 Placer les 4 épidémies () : piocher 4 cartes Territoire et placer les épidémies dans les territoires correspondants. Un empire ne peut pas recevoir plus d'1 épidémie en début de partie. Si c'est le cas, piochez une nouvelle carte Territoire jusqu'à ce que vous tombiez sur un territoire qui appartienne à un empire qui n'a pas d'épidémie. Mélangez toutes les cartes de territoires ensemble.

5 Quand tous les joueurs ont placé leurs régiments de départ sur le plateau de jeu, la conquête commence ! Chaque joueur lance un dé pour déterminer le premier joueur. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence (en cas d'égalité, relancez). Il effectue toutes les phases de son tour, puis c'est au joueur à sa gauche de jouer. Continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin du 5^e tour.

6 Piochez des cartes Territoire en fonction du nombre de joueurs et de sa place dans le tour de jeu :

Nombre de joueurs	Cartes pour chaque joueur					
	1 ^{er} et 2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	
à 3 joueurs	0	2	-	-	-	
à 4 joueurs	0	1	2	-	-	
à 5 joueurs	0	1	1	2	-	
à 6 joueurs	0	1	1	2	2	


DÉROULEMENT D'UN TOUR

Déroulement d'un tour

Dans le cadre des règles avancées de Risk, un tour consiste en six phases qui doivent être exécutées dans un ordre précis :

1. Début de tour (obligatoire)
2. Renforts (obligatoire)
3. Combat (optionnel)
4. Manoeuvre stratégique (optionnel)
5. Épidémie
6. Fin de tour : Piocher des cartes Territoire (sous condition)

PHASE 1. DÉBUT DE TOUR

- Si vous êtes le premier joueur, avancez le pion Époque () sur le plateau de jeu.
- Au début de votre tour, vérifiez si vous avez rempli les conditions pour une ou plusieurs missions. Si c'est le cas montrez-la (les) aux autres joueurs, marquez les points de victoire (PV) sur le tableau et gagnez éventuellement le bonus initial.
- Chaque empire vous rappelle un nombre de points de victoire équivalant au nombre de rendons qu'il apporte.

Note : quand un objectif a été atteint, il l'est pour tout le reste de la partie, même si dans les tours finaux, le joueur ne remplit plus les conditions requises.

PHASE 2. RENFORT

1 Recensement des Territoires

Additionnez les territoires et zones maritimes sous votre contrôle : divisez le total par 3 (arrondi en dessous). C'est le nombre de régiments que vous aurez en renfort pour ce tour.

Note : vous recevez toujours 3 rendons maritimes par recensement même si vous possédez moins de 9 territoires.

2 Contrôle d'empires et de routes maritimes

Vous recevez également des renforts pour les empires et routes maritimes sous votre contrôle. Référez-vous au tableau des empires sur le plateau pour connaître le nombre de régiments supplémentaires que vous recevez.

3 Échange de cartes Territoire

Vous pouvez échanger une ou plusieurs séries de cartes Territoire. Vous pouvez échanger une série de 3 cartes Territoire contre des renforts selon le tableau ci-contre.

Note : vous êtes obligé d'échanger une série si vous possédez 5 cartes ou plus.

De plus, si vous contrôlez un ou plusieurs territoires de la série, ajoutez immédiatement 2 renforts sur le ou les territoires en question.

Série de cartes N° de régiments reçus

3 Infanteries	4
3 Cavalleries	6
3 Artilleries	8
1 de chaque	10

Noubliez pas : les jetons peuvent remplacer n'importe quelle figure.

Note : les effets des cartes n'ont pas d'incidence lors d'un échange contre des renforts sauf pour la carte « Renfort » qui ajoute 4 régiments de renfort en plus lorsqu'elle est échangée dans une série.

4 Fortifications

Renforcez les fortifications : ajoutez 1 régiment dans chaque territoire où vous possédez 1 fortification qui n'a pas été construite à ce jour.

Conversion de renforts en unités spéciales

Une fois que vous avez comptabilisé vos renforts, vous pouvez en échanger contre des unités spéciales avant de les placer :

- **Les navires** (🚢) (coût 1 régiment) : vous pouvez construire des navires dans les zones maritimes en contact avec un territoire sous votre contrôle même si elles sont déjà occupées par les navires d'un autre joueur. Les navires permettent le contrôle des zones maritimes et des débarquements.

- **Général** (👤) (Amiral) (👤) (coût 1 régiment) : vous ne pouvez avoir plus de 3 généraux (pour les régiments) et 2 amiraux (pour les navires) en jeu. Les généraux et les amiraux donnent des bonus à vos dés en attaque et en défense et permettent des manœuvres supplémentaires. Ils doivent toujours être accompagnés d'unités (navires ou régiments) et sont capturés lorsque la dernière unité qui attaque ou défend est détruite. Vous pouvez avoir plusieurs généraux sur le même territoire.

Important : vous perdez 1 point de victoire lorsque vous perdez un général ou un amiral. Le joueur qui l'a capturé gagne 1 point de victoire.

Note : si tous vos généraux ont été capturés, vous pouvez toujours les racheter pour 1 régiment par général aux joueurs qui les ont capturés. Dans ces conditions le joueur ajoute immédiatement 1 régiment en renfort dans un territoire qu'il contrôle de son choix.

- **Les fortifications** (🏰) (coût 1 régiment) : vous pouvez construire des fortifications dans les territoires sous votre contrôle, elles vous donnent un bonus en défense et des renforts. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une fortification par territoire. Si tous les jetons fortification sont utilisés, vous ne pouvez plus en construire tant qu'il n'y en a pas de disponible.

Attention : vous n'avez pas le droit de construire une fortification dans un territoire où se trouve une épée.

PHASE 3. COMBAT

Vous n'êtes jamais obligé de faire un combat. Vous devez toujours effectuer tous vos combats navals avant de commencer vos offensives terrestres.

1 Combats navals

Si vous avez construit des navires dans une zone maritime occupée par les navires d'un autre joueur, vous êtes obligé de l'attaquer. Dans ce cas, vous êtes obligé de continuer le combat jusqu'à ce que tous ses navires ou tous les vôtres soient détruits.

Les navires combattent comme les troupes terrestres. Vous devez toujours en laisser un en amirauté lorsque vous en abîmez une zone maritime même si elle était vide.

Les amiraux accordent des bonus en attaque et en défense.

Bonus d'amiraux :

1 amiral rajoute +1 au dé le plus fort en attaque et en défense.

2 amiraux rajoutent +1 aux 2 dés le plus forts en attaque et en défense.

2 Offensives terrestres

Une fois tous vos combats navals effectués, vous pouvez passer aux offensives terrestres.

Les offensives terrestres se passent comme pour le Risk classique.

Note : si vous envahissez un territoire où il n'y a aucun régiment, il compte comme un territoire envahi mais pas pour le bonus de carte Territoire de la fin du tour.

Épée (🗡️) : lorsque vous décidez d'envahir un territoire contenant par une (ou plusieurs) épées, vous perdez automatiquement un régiment par épée dans le territoire d'où est lancée l'invasion avant que le combat ne commence.

Bonus de combat : les généraux accordent des bonus en attaque et en défense. Les fortifications accordent un bonus en défense cumulable avec un bonus de général.

Bonus de généraux

1 général rajoute +1 au dé le plus fort en attaque et en défense.

2 généraux rajoutent +1 aux 2 dés le plus forts en attaque et en défense.

Bonus de fortification

Ajoutez +1 au dé le plus fort (cumulable avec le bonus d'un général en défense).

2 généraux en défense dans un territoire fortifié vous accordent deux +2 au dé le plus fort et +1 au second dé le plus fort.

La fortification est détruite lorsque le territoire est envahi s'il y a eu un combat.

Débarquement : vos troupes dans un territoire adjacent à une zone maritime sous votre contrôle peuvent attaquer tous les territoires adjacents à cette zone maritime comme s'ils



Exemple : le joueur jaune contrôle l'Andalousie avec 6 régiments et les zones maritimes de Méditerranée Occidentale, Méditerranée Adriatique et Méditerranée Orientale avec 2 navires dans chaque. À sa phase d'offensive terrestre, il pourra attaquer les troupes bleues en Égypte avec ses troupes d'Andalousie comme si l'Andalousie et l'Égypte avaient une frontière commune.

Résumé des bonus de combat

1 général/amiral	+1 au dé le plus fort	(attaque/défense)
2 généraux/amiraux	+1 aux 2 dés les plus forts	(attaque/défense)
1 fortification	+1 au dé le plus fort	(défense, cumulable avec 1 général)

AVANT une frontière commune avec votre territoire.

Cette règle s'applique jusqu'à un maximum de 3 zones maritimes consécutives de distance à partir du moment où vous contrôlez les 3.

Éliminer un autre joueur

Lorsque vous envahissez le dernier territoire d'un joueur, il est éliminé de la partie, récupérez ses cartes Territoire et retirez éventuellement ses navires. Si vous avez 3 cartes Territoire ou plus, vous devez immédiatement en échanger comme des renforts. Placez-les, puis continuez votre tour.

PHASE 4. MANŒUVRE

Une fois que vous avez déclaré la fin de vos attaques, vous pouvez effectuer 1 manœuvre terrestre de renforcement des troupes d'un territoire sous votre contrôle vers un autre territoire connecté et 1 manœuvre navale d'une zone maritime sous votre contrôle vers une autre zone maritime connectée.

Vous pouvez également effectuer une manœuvre pour les unités accompagnées d'un général ou d'un amiral. Vous pouvez choisir de déplacer vos généraux et amiraux sans unité mais ils ne peuvent pas permettre de manœuvrer des unités qui ne sont pas sur leur territoire au début de votre phase de manœuvre.

Exemple : le joueur bleu contrôle l'Île de France avec 5 régiments et l'Aquitaine avec 2 régiments et 1 général. Il décide d'attirer sa manœuvre terrestre pour déplacer 4 régiments d'Île de France en Aquitaine puis d'attirer sa manœuvre de général pour déplacer ses régiments d'Aquitaine. Comme au début de la phase de manœuvre, il n'avait que 2 régiments sur le territoire, il ne peut en déplacer que 2 maximum avec son général.

PHASE 5. ÉPIDÉMIE

Retirez 1 régiment dans tous les territoires sous votre contrôle où il y a une épidémie.

- Si vous avez plusieurs épidémies sur un territoire, retirez autant de régiments qu'il y a d'épidémies dans ce territoire.
- Si vous retirez le dernier régiment d'un territoire, piochez une carte Territoire et placez l'épidémie dans le territoire indiqué par la carte puis défaites-la. Si le territoire a une fortification, elle reste en jeu et bénéficiera au prochain joueur qui contrôlera le territoire.
- S'il n'y a pas de régiment dans le territoire indiqué par la carte, piochez une nouvelle carte.
- Vous ne pouvez pas construire de fortifications dans un territoire où il y a une épidémie, mais une épidémie peut apparaître dans un territoire qui possède une fortification.

Note : les épidémies peuvent être déplacées par l'effet d'une carte Territoire. Une épidémie, déplacée ainsi, élimine immédiatement 1 régiment sur le territoire où elle est déplacée.

Par contre si ce régiment est le dernier, l'égalité est à nouveau déplacée au hasard en piochant 1 carte de territoire et ne fait pas de nouvelle victoire avant la fin du tour du joueur dont le territoire est affecté par l'épidémie.



PHASE 6. FIN DE TOUR

C'est maintenant la fin de votre tour, vérifiez si vous avez rempli les conditions pour une ou plusieurs missions. Si c'est le cas, marquez-la (est) aux autres joueurs, marquez les points de victoire et gagnez éventuellement le bonus.

Bonus : carte Territoire

Piochez 1 carte Territoire pour :

- avoir envahi au moins 1 territoire contrôlé par un autre joueur à ce tour (quelque soit le nombre de territoires que vous avez envahis. Vous n'en recevez pas si vous n'avez envahi que des zones maritimes).
 - avoir réussi au moins 1 mission depuis votre dernier tour (certaines missions peuvent être jouées pendant le tour d'un autre joueur), quel que soit le nombre de missions que vous avez accomplies.
 - Contrôler au moins un empire ou une cote maritime.
- Vous pouvez donc recevoir jusqu'à 3 cartes dès un tour.

Si c'est votre 3^e tour de jeu : recensez tous les territoires et zones maritimes sous votre contrôle. Divisez le total par trois (arrondi inférieur) et ajoutez le résultat à vos points de victoire.

C'est au joueur à votre gauche de jouer.

FIN DE PARTIE

À la fin du 3^e tour du dernier joueur, tous les joueurs dévoilent leurs cartes Mission restantes. Les joueurs qui ont des cartes Mission qui se jouent normalement en début de tour vérifient s'ils ne remplissent pas les conditions pour remplir leurs missions. Si c'est le cas, ils marquent les points de victoire correspondants. Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne la partie.

Pour départager les égalités, c'est le joueur qui a le plus de régiments en jeu qui gagne. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui a rempli le plus de missions qui gagne.

Résumé des capacités des jetons spéciaux :

Général/Amiral :

- +1 attaque/défense au dé le plus fort pour 1 général et aux 2 dés les plus forts pour 2 généraux.
- +1 manœuvre.
- 1 point de victoire s'il est capturé / +1 point de victoire pour celui qui le capture.

Fortification :

- +1 régiment dans le territoire fortifié à la phase de renfort.
 - +1 en défense au dé le plus fort cumulable au bonus de général.
- Détruite en cas d'invasion suite à un combat.
Ne peut pas être construite sur un territoire où il y a une épidémie.

Navires :

- Ils permettent le contrôle des zones maritimes. Vos troupes dans un territoire adjacent à une zone maritime sous votre contrôle peuvent attaquer tous les territoires adjacents à cette zone maritime comme s'ils avaient une frontière commune avec votre territoire.
- Cette règle s'applique jusqu'à un maximum de 3 zones maritimes consécutives de distance à partir du moment où vous contrôlez les 3.

Épidémie :

- 1 régiment/épidémie à la fin de son tour dans les territoires sous votre contrôle où se trouvent une ou plusieurs épidémies.
- 1 régiment/épidémie pour l'attaquant en cas d'attaque d'un territoire où se trouvent une ou plusieurs épidémies.

RÈGLE OPTIONNELLE - LES CAPITALES

Chaque empire possède une capitale qui permet au joueur qui la contrôle de recevoir un bonus de victoire même s'il ne contrôle pas l'empire.

Pour bénéficier du bonus, il faut contrôler la capitale et la majorité des territoires qui composent l'empire (cf. tableaux ci-dessous).

Ce bonus ne s'applique qu'à partir du 2^e tour.

Note : si vous jouez avec l'option des capitales, ne recevez pas de carte Territoire en fin de tour pour avoir accompli au moins une mission.

Bonus de capitale

Empires	Capitale	No. de territoires	Bonus
Empire du Nord	Égypte	2	1
Conf. du Rhin et Helvétique	Confédération helvétique	2	1
Empire d'Autriche	Pays Austro-bohémiens	3	2
Empire Français	Île de France	5	4
Royaumes de Prusse	Poméranie, Brandebourg, Silésie	2	1
Empire de Russie	Grande Russie	4	3
Empire Ottoman	Bulgarie, Grèce & Macédoine	3	2
Péninsule Ibérique	Castille	3	2
Protectorat Italien	Royaume d'Italie	2	1
Royaume-Uni	Angleterre	2	1
Royaumes de Scandinavie	Royaume de Suède	3	2



LA CONQUÊTE DE L'EUROPE

Risk

Napoléon

Campagne Pour 2 Joueurs

L'Angleterre a été la principale ennemie de Napoléon. Cette campagne, pour deux joueurs, débute lors de la campagne d'Italie, pour se terminer à l'écrasement de l'Empire ou à sa suprématie sur l'Europe.

BUT DU JEU

Éliminer le joueur adverse ou avoir le plus de points de victoire à la fin de la partie.

CAMPAGNE D'ITALIE (1796)

Placez les pions comme sur le schéma (page 14).

La campagne de Risk: Napoléon se joue avec les règles d'alliés actifs de Risk pour les pions blancs (Autrichiens), noirs (Prussiens) et verts (Russes). Les jaunes sont des neutres passifs qui n'agissent pas dans la partie, mais peuvent se faire attaquer et envahir.

Vous ne jouez pas avec les cartes Mission. À part ça, toutes les règles avancées s'appliquent.

La partie se joue en 8 tours, le joueur Anglais (Jaune) commence avec les Autrichiens et les Prussiens en alliés (placez une carte Territoire face cachée de la pioche sans la regarder sous le canon de chacun de ces alliés et approchez-les vers le joueur anglais).

L'Empire Russe est neutre pour l'instant.

Le joueur Français (bleu) commence.

RÈGLES SPÉCIALES

Renfort

- Le Royaume-Uni et les Empires Français, Prusse, Russie et Autrichiens reçoivent toujours la moitié de leur bonus de renfort (arrondi au dessus) tant qu'ils contrôlent leur capitale.
- Les alliés actifs, sous contrôle d'un joueur, reçoivent leurs renforts chaque tour en recevant normalement leurs territoires, mais s'ajoutent les bonus de capitales et/ou d'Empires. Les alliés neutres ne reçoivent pas de renforts.

Alliés

- Le joueur britannique n'a pas besoin de lancer le dé pour voir si ses alliés redevenaient neutres après un combat sauf lorsqu'ils le perdent ; dans ce cas, ils redevenaient neutres sur un 6 (joueur +1 au résultat du dé par général ou général capturé).
- Un allié dont la capitale est envahie (même si elle était contrôlée par une autre armée) red devient automatiquement neutre, le joueur qui l'a envahie peut immédiatement dépenser une carte Territoire pour s'en faire un allié. Dans ce cas, le joueur utilise ses troupes du territoire de la capitale dans un territoire adjacent de son choix sous son contrôle. Il place ensuite 3 régiments de la réserve de l'allié sur le territoire de la capitale. Il peut immédiatement utiliser les troupes de son nouvel allié pour envahir des territoires.

Annexion

- À la fin de son tour, un joueur peut une fois par tour annexer un territoire (sauf la capitale)



sous contrôle d'un de ses alliés. S'il le fait, l'allié redevient neutre.

• Chaque joueur peut également déclencher une carte Territoire par tour pour annexer un territoire occupé par une armée neutre (jaune).

Dans les deux cas, remplissez les régiments allié(s) sur le territoire par autant de régiments pris dans la réserve du joueur qui l'a annexé.

Force de défense

L'Angleterre est toujours obligé de conserver au moins 5 régiments dans chacun des territoires du Royaume-Uni. Il ne peut donc lancer d'atta-

que d'un de ces territoires que s'il en possède plus de 5.

FIN DE PARTIE

Le joueur qui possède le plus de points de victoire à la fin du 9^e tour, gagne la partie.

Points de victoire :

En plus des points de victoire accrus grâce au contrôle des empires et des routes maritimes, chaque joueur peut gagner des points supplémentaires s'il réussit ses objectifs.

Bonus d'objectifs

Pour les Français

Contrôle (au début de chaque tour)

Bonus d'Empire Selon l'Empire

Bonus de Route maritime Selon la Route

Île de France 1 pt

Suprématie maritime 1 pt

Égypte 2 pts

Alliés (au début de chaque tour)

Par allié 1 pt

Invasion de territoire par le joueur ou par un de ses alliés (la première fois qu'il est envahi par le joueur) :

Égypte avant 1809 5 pts

Angleterre 10 pts

Pays Austro-Hongrois 5 pts
(si Empire d'Autriche allié à l'Angleterre)

Prusse 5 pts
(si Royaume de Prusse allié à l'Angleterre)

Grande Russie 10 pts
(si Empire de Russie allié à l'Angleterre)

Pour l'Anglais

Contrôle (au début de chaque tour)

Bonus d'Empire Selon l'Empire

Bonus de Route maritime Selon la Route

Angleterre 1 pt

Suprématie maritime 1 pt

Égypte 2 pts

Alliés (au début de chaque tour)

Par allié 1 pt

Invasion de territoire par le joueur ou par un de ses alliés (la première fois qu'il est envahi par le joueur) :

Île de France 10 pts

Pays Austro-Hongrois 5 pts
(si Empire d'Autriche allié à la France)

Prusse 5 pts
(si Royaume de Prusse allié à la France)

Grande Russie 10 pts
(si Empire de Russie allié à la France)

UN PEU D'HISTOIRE...

Napoléon Bonaparte est né le 15 août 1769 à Ajaccio, en Corse et est mort le 5 mai 1821 sur l'île Sainte-Hélène. Général devenu Empereur des Français et conquérant de l'Europe, il est une des figures les plus marquantes de l'histoire de France et de l'Europe.

Officier d'artillerie de formation, il innove dans l'utilisation de l'artillerie comme force mobile d'appui des troupes d'infanterie. Général de la Révolution française à 26 ans, il accumule les victoires spectaculaires pendant les campagnes d'Italie et d'Égypte, puis revient prendre le pouvoir par le coup d'État du 18 brumaire en VIII (9 novembre 1799).

Il dirige la France en fin 1799, d'abord comme Premier consul jusqu'en 1804 puis comme Empereur des Français, sous le nom de Napoléon I^{er}.

Il réorganise et réforme profondément l'État et la société, porte le territoire national à son extension maximale avec près de 130 départements, transformant Rome, Hambourg ou Amsterdam en chefs-lieux de départements français.

Il conquiert et gouverne la plus grande partie de l'Europe continentale et place les membres de sa famille sur les trônes de plusieurs royaumes européens. Il crée également le Grand-duché de Varsovie et soumet à son influence les puissances vaincues.

Napoléon tente de mettre un terme à la série de guerres qui menèrent les monarchies européennes contre la France depuis 1792. Il conduit les hommes de la Grande Armée, dont ses frères - « gogriands », de Nî et de l'Audouine jusqu'à la ville de Moscou. Malgré de nombreuses victoires initiales face aux diverses coalitions menées et financées par la Grande-Bretagne (qui devint le Royaume-Uni en 1801), l'Empire de France disparaît en 1815 après la défaite de Waterloo.



QUELQUES DATES

• En 1793, alors simple capitaine, il permet la reprise de Toulon aux Britanniques.

Première coalition

La première coalition est formée contre la France par Prusse (Angleterre), avec la Prusse, l'Autriche et la Russie, elle s'effondre en 1796.

L'armée d'Italie

Nommé le 2 mars 1796 commandant en chef de l'armée d'Italie composée d'hommes mal nourris et mal vêtus, il les entraîne et bat à plusieurs reprises l'armée autrichienne du général Beaulieu puis nombreuses et victorieuses, équipée. Il bat également l'armée napoléonienne en avril 1796 qui demande une armistice, signé à

Chevasco, le 28 avril 1796. En 18 jours d'une activité prodigieuse, Bonaparte bat deux armées, remporte de nombreuses victoires, qui vont assurer sa popularité en France.

Sans à de multiples défaites dont la dernière à Rivoli, l'Autriche, dirigée par l'Archiduc Charles, doit finalement négocier à son tour un traité de paix à Campo-Formio en octobre 1797.

Union Act 1801

En 1797, la Grande-Bretagne doit faire face aux tentatives d'invasion française en Irlande et au réveil du mouvement nationaliste irlandais. Le Parlement érotique l'acte d'union avec l'Irlande en 1801 et la formation du Royaume-Uni de

Grande-Bretagne et d'Irlande. Le Parlement de Dublin est supprimé et les députés irlandais siègent à Londres.



Campagne d'Égypte

En février 1798, le Desaix sous le commandement de Bonaparte l'idée d'une invasion de l'Angleterre, il inspecte les côtes françaises en vue de la réalisation du projet, avant de conseiller d'abandonner le projet et de porter la guerre en Égypte, où il peut couper la route des Indes à la Grande-Bretagne.

En avril 1798 est créée l'Armée d'Orient, placée sous ses ordres, qui débarque le 1er juillet 1798 et capture Alexandrie. Il annule également des scientifiques, et fonde l'Institut d'Égypte.

Bonaparte bat les cavaliers mamelouks notamment grâce à l'artillerie et prend Le Caire, le 24 juillet 1798.

Les 1^{er} et 2 août 1798, la flotte française est presque entièrement détruite à Aboukir par les navires de Nelson. Les Britanniques sont maîtres de la Méditerranée et Bonaparte est bloqué en Égypte. Sans à cette défaite, les Turcs d'Égypte Osman, dont l'Égypte faisait partie) déclarent la guerre à la France.

Malgré de nombreuses victoires sur l'armée du Sultan en Syrie, l'armée d'Orient est démantelée par la peste et Napoléon est obligé de rentrer en Égypte où il bat à nouveau les Turcs le 25 juillet 1799 à la bataille d'Aboukir.

En Août 1799, il laisse au général Kléber une armée diminuée et malade et rentre en France, où il organise un coup d'État et devient Premier consul en décembre 1799.

Deuxième coalition

En 1800, l'Autriche au pouvoir de Napoléon I^{er} inquiète encore plus la Grande-Bretagne qui

finance la deuxième coalition avec l'Autriche. Bonaparte consolide son pouvoir en battant l'Autriche une nouvelle fois, à Marengo et à Hohenlinden et force les Autrichiens à signer le traité de Lunéville le 9 février 1801, puis les Britanniques à signer le pacte d'Amiens le 25 mars 1802.

Il échappe à un attentat (à la bombe) le 24 décembre 1800.

Il vend la Louisiane aux États-Unis, en 1802.

Il envoie une armée forte de 34 000 hommes à Saint-Domingue sous les ordres du général Leclerc pour rétablir l'autorité de la France. Après quelques succès son armée est anéantie en partie par une épidémie de fièvre jaune.

Il se couronne Empereur le 2 décembre 1804



En 1804, il crée la Légion d'honneur.

Troisième coalition

La guerre reprend en 1805. Les projets napoléoniens d'invasion de la Grande-Bretagne sont déjoués à Aboukir grâce à l'amiral Nelson, qui détruit la flotte française à Trafalgar, privant la France de marine pour vingt ans. Napoléon mène une offensive rapide, en s'emparant la Grande Armée en Autriche à marche forcée, et s'écroule une brillante victoire contre l'Autriche et la Russie à la bataille d'Austerlitz, dite « bataille des Trois-Empereurs ».

Quatrième coalition

En 1806, la Prusse soutient par l'or anglais s'effondre totalement à Mira. Enfin, l'armée napoléonienne, Napoléon traverse la Pologne, remporte une victoire sur les Russes à Friedland et finit par signer, à Tilsit, un traité avec le Tsar Alexandre I^{er}, divisant l'Europe entre les deux puissances.



C'est le début du blocus continental, qui vise à ramer l'économie britannique.

Cinquième coalition

La Russie rejoint en 1809 comme l'Autriche, la Prusse, la Grande-Bretagne, le Portugal et les nationalistes espagnols. La victoire française de Wagram en 1809 y met fin.

En 1810, Napoléon édifie le Grand Empire, d'Anversheim à Rome, celui-ci compte 130 départements ainsi que plusieurs états vassaux et sa population est de 70 millions d'habitants, dont 30 seulement sont français : l'Empire est à son apogée.

Fin de l'Empire

Le non-respect par la Russie du blocus continental, pour laquelle les relations commerciales avec la Grande-Bretagne sont vitales, entraîne Napoléon dans une guerre en 1812 avec la Russie qui lui est fatale. La Grande Armée, appuyée des alliés italiens, allemands, autrichiens, devient gigantesque : ce sont 600 000 hommes qui franchissent le Niémen.

Napoléon doit faire face à une politique de terre brûlée, et devant l'incendie de Moscou dès le lendemain de sa prise, il finit par ordonner la retraite alors que l'hiver arrive.

Seules quelques dizaines de milliers de soldats parviennent à franchir la Bérestina. La Grande Armée est démantée.

Sixième coalition

Entre 1813 et 1815, les anciens alliés et empires conquis se retournent contre Napoléon qui subit une défaite décisive à Leipzig, aussi appelée « bataille des nations », qui voit s'opposer 180 000 Français à 300 000 alliés (Prussiens, autrichiens, prussiens, suédois).

Une nouvelle coalition, réunissant la Grande-Bretagne, la Russie, l'Autriche et la Prusse, voit le jour en 1814.

La campagne de France

Malgré les incroyables victoires aux batailles de Charpentier et de Monmouth, que Napoléon transpose à la tête d'une armée de jeunes recrues inexpérimentées (les Marie-Louise), Paris tombe le 31 mai et l'Empereur doit abdiquer.

Il est déchu par le Sénat le 3 avril et exilé à l'île d'Elbe, selon le Traité de Fontainebleau signé le 11 avril, conservant le titre d'Empereur mais ne désirant que son petite île.

En France, Louis XVIII écarte Napoléon II et devient le nouveau roi de France. Napoléon inquiet du sort de sa femme et surtout de son fils, aux côtés des Autrichiens, décide de retourner sur le continent pour reprendre le pouvoir.

La Route Napoléon et le Vol de l'Aigle

Les armées envoyées pour l'arrêter l'accablent en héros par son son trajet, sur la route qui porte désormais son nom.

Napoléon arrive sans coup férir à Paris et reprend le pouvoir. Cette journée à Paris est connue comme la « Vol de l'Aigle » (rapatrié des paroles de Napoléon : « L'Aigle volera de clocher en clocher jusqu'aux toits de Notre-Dame »).

La retour au pouvoir et la défaite finale

Le retour de Napoléon au pouvoir le 20 mars 1815 marque le début de la période dite des Cent-Jours.

Sur le plan international, Napoléon affirme ses volontés pacifiques, mais les alliés n'acceptent pas ce retour et représentent les hostilités contre la France.

L'armée napoléonienne est finalement défaite à la bataille de Waterloo le 18 juin 1815.

Déclarant l'unité au plus comte de ses ennemis, l'Angleterre, il est exilé à Sainte-Hélène où il meurt le 5 mai 1820.

Son corps est rapatrié météorologiquement à Paris en 1840 et enterré aux Invalides.



• Carte Mission d'été, Belgique Mission d'été (Belgique) : pour jouer à Risk online, on passe dix fois le premier scénario sur 4 scénarios.

Dans les règles au début, les cartes Mission permettent de gagner des points de victoire et des scénarios au bonus.

• Carte Mission Empire (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début. Elles ont un fond plus clair et ne peuvent être jouées qu'avec les règles au début.

• Carte Mission : les cartes Mission peuvent être jouées avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

Quelle que soit leur situation, les cartes Mission ne sont pas affectées par les cartes Mission. Elles ne sont pas affectées par les cartes Mission, mais elles ne sont pas affectées par les cartes Mission.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Empire : un empire est constitué d'un groupe de territoires de même couleur. Lorsque vous contrôlez un empire, vous pouvez l'ajouter aux autres territoires que vous contrôlez. Vous devez toujours laisser un territoire qui ne peut pas participer à l'empire.

• Empire : un empire est constitué d'un groupe de territoires de même couleur. Lorsque vous contrôlez un empire, vous pouvez l'ajouter aux autres territoires que vous contrôlez. Vous devez toujours laisser un territoire qui ne peut pas participer à l'empire.

Dans les règles au début, vous pouvez également des points de victoire ajoutés aux scénarios à 1 point.

• Déplacement (Belgique) : vous pouvez dans un territoire adjacent à une zone neutre sans être contrôlé par un autre territoire adjacent à cette zone neutre comme il s'en agit une zone neutre comme une zone neutre. Cette règle s'applique jusqu'à ce que le territoire de 1 zone neutre soit contrôlé par un autre territoire.

• Empire (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

Un jeu peut contenir des cartes Mission dans les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

Les cartes Mission peuvent être jouées avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

LEXIQUE

phases continues et le accompagnement (établissement de tout un jeu de cartes).

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.

• Carte Mission (Belgique) : les cartes Mission Empire ne sont utilisées qu'avec les règles au début de jeu, ou avec une version plus récente pour un effet supplémentaire dans les règles au début. Si vous les jouez sans leur effet, elles ne sont pas affectées.