

LE RISK



Le planisphère représente 6 continents divisés en 42 territoires

Le combat

- Un joueur décide d'attaquer un territoire voisin, ceci depuis un territoire qu'il occupe.
- Il peut engager dans le combat toutes ses armées présentes sur ce territoire sauf une qui doit rester pour affirmer sa présence.
- Un combat se divise en assauts.

L'assaut

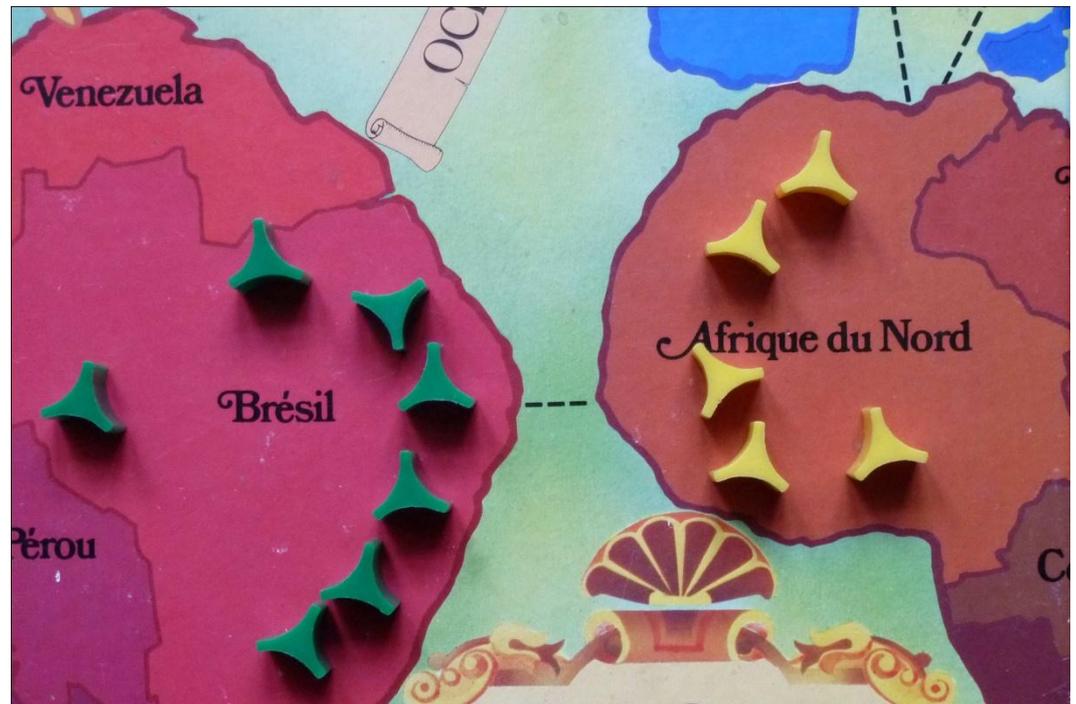
- L'assaillant peut engager au plus trois armées dans un assaut. Il lancera alors au plus trois dés qu'il classera dans l'ordre décroissant.
- Le défenseur choisira d'après les résultats des dés de l'assaillant s'il défend avec une ou deux armées. Il lancera alors le nombre de dés correspondant et classera si nécessaire ses résultats dans l'ordre décroissant.

Bilan de l'assaut

- On compare séparément le meilleur dé de l'assaillant avec le meilleur dé du défenseur
- Le plus fort des deux gagne. En cas d'égalité, le défenseur gagne. Le joueur battu perd une armée.
- Si le défenseur avait engagé deux armées dans l'assaut, on compare les seconds dés et un joueur perd une armée selon la règle précédente.

Etudions un exemple de combat

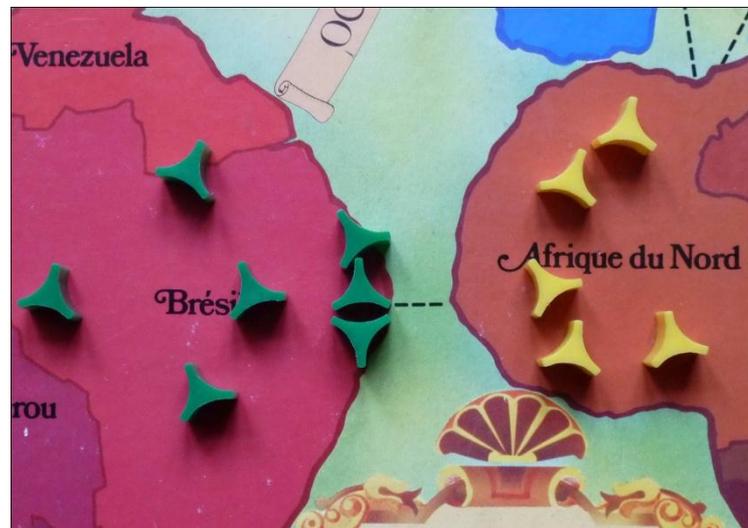
- L'assaillant part du Brésil où il a 7 armées
- Il attaque l'Afrique du Nord où son adversaire possède 5 armées.
- Avec 6 armées disponibles, il engage 3 armées dans chaque assaut et lance donc trois dés.



Assaut 1 : l'assaillant fait 651

- Le défenseur choisit de lancer un dé
- Il réalise 3
- $6 > 3$
- Le défenseur perd une armée
- Le bilan indique les armées disponibles pour l'assaillant et le défenseur

Avant :
6 5



Après :
6 4



Assaut 2 : l'assaillant fait 522

- Le défenseur choisit de lancer deux dés
- Il réalise 43
- $5 > 4$ et $2 < 3$
- Le défenseur et l'assaillant perdent une armée

Avant :

6 4



Après :

5 3



Assaut 3 : l'assaillant fait 411

- Le défenseur choisit de lancer deux dés
- Il réalise 61
- $4 < 6$ et $1 = 1$
- L'assaillant perd 2 armées

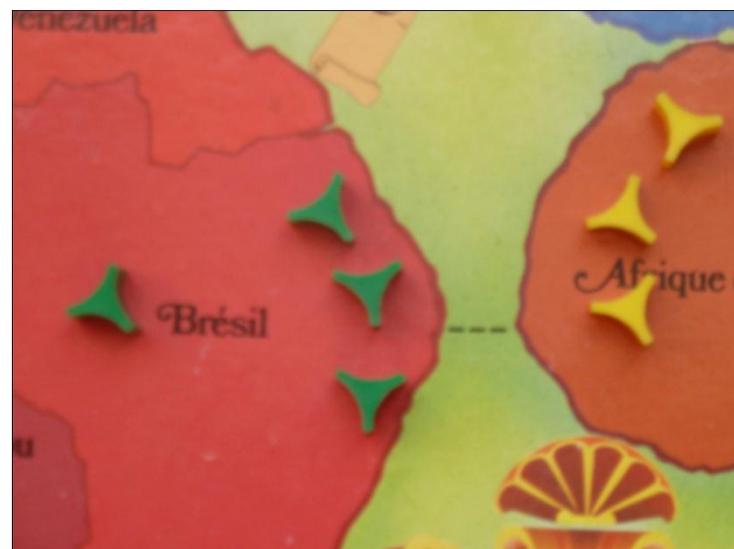
Avant :

5 3



Après :

3 3

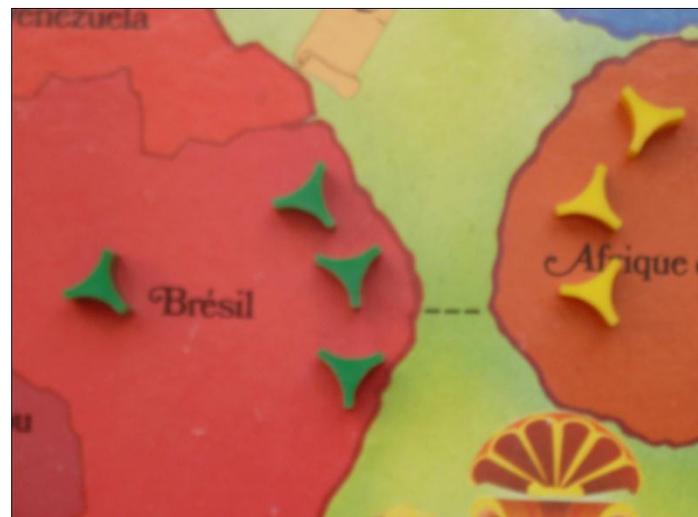


Assaut 4 : l'assaillant fait 522

- Le défenseur choisit de lancer deux dés
- Il réalise 61
- $5 < 6$ et $2 > 1$
- L'assaillant et le défenseur perdent une armée.
- L'assaillant, s'il continue le combat, ne peut plus lancer que deux dés.

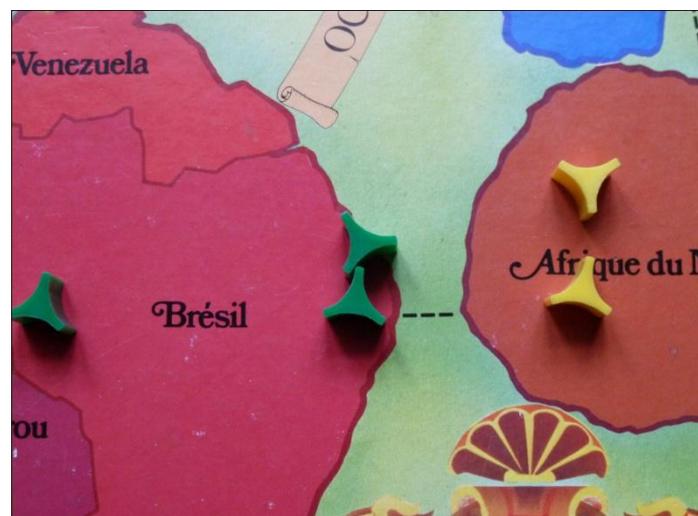
Avant :

3 3



Après :

2 2



Assaut 5 : l'assaillant fait 53

- Le défenseur choisit de lancer deux dés
- Il réalise 41
- 5 > 4 et 3 > 1
- Le défenseur perd ses deux dernières armées.
- Il a perdu le combat
Son adversaire occupe le territoire conquis avec au moins une armée

Avant :

2 2



Après :

2 0

