

## The Attack

**The Players:** Each player attacks according to the traditional rules. He may attack the other player or the Allied Army. When a player attacks the Allied Army, the other player rolls the dice for the Army.

**The Allied Army:** Immediately after the Allied Armies are placed, the player who placed them may act as the Allied Army and attack the other player's armies. He need not use them at this time, but may allow them to accumulate in a territory. However, if they are not used, the other player may use them to his advantage when he gets the use of the Allied forces. When a player is commanding Allied forces he may not attack his own territories. Allied forces do not pick up RISK cards and they accumulate armies only in the manner described above.

## The Free Move

**The Players:** After the second player has decided to stop attacking with the Allied Army, the first player takes his free move. The Allied Army is not entitled to a free move.

**End of Game:** The game ends when one player loses all his territories. Once the Allied Army loses all its territories it may no longer obtain additional armies and the game is played according to the traditional rules.

## Summary of Procedure

1. Players place their armies. The Allied Army is placed on the remaining territories.
2. Player 1 obtains his armies, places them and attacks. Player 2, acting as the Allied Army, places the accumulated Allied forces and may attack player 1 with Allied Armies only. Player 1 then has a free move.
3. Player 2 accumulates his armies, places them on the board and attacks. Player 1 then accumulates the Allied Armies, places them in Allied occupied territories and may attack territories occupied by player 2. Player 2 takes his free move.

*The rules for this 2-player game were developed by Michael I. Levin of Philadelphia, Pa.*

We will be glad to answer inquiries concerning these rules.  
Address: Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ont. L4K 1B7

Les joueurs: Chaque joueur attaque selon la règle du jeu traditionnelle.  
Il peut attaquer l'autre joueur ou l'Armée alliée. Lorsqu'un joueur attaque l'Armée alliée, l'autre joueur lance les dés pour le compte de l'Armée alliée.

L'Armée alliée: Immédiatement après que les armées sont en place, le joueur qui les a mises en place peut agir en tant qu'Armée alliée et attaquer les armées de l'autre joueur. Il n'est pas nécessaire qu'il les utilise à ce moment-là, mais il peut les laisser se grouper dans un territoire. Cependant, si elles ne sont pas utilisées, l'autre joueur peut les utiliser à son avantage lorsqu'il a la possibilité de contrôler les forces alliées. Lorsqu'un joueur commande les forces alliées, il n'a pas le droit d'attaquer ses propres territoires. Les forces alliées ne tirent pas de cartes RISK et elles accumulent des armées seulement de la manière décrite ci-dessus.

## Le déplacement libre

Les joueurs: Après que le second joueur a décidé d'arrêter d'attaquer avec l'Armée alliée, le premier joueur effectue son déplacement libre. L'Armée alliée n'a pas droit à un déplacement libre. La fin de la partie: La partie prend fin lorsqu'un joueur a perdu tous ses territoires. Une fois que l'Armée alliée a perdu tous ses territoires elle ne peut plus obtenir d'armées supplémentaires et la partie se poursuit selon la règle du jeu traditionnelle.

## Résumé de la règle du jeu à deux

1. Les joueurs disposent leurs armées. L'Armée alliée est placée sur les territoires qui restent.

2. Le joueur numéro 1 obtient ses armées, les met en place et attaque. Le joueur numéro 2, agissant pour le compte de l'Armée alliée, place les forces alliées accumulées et peut attaquer le joueur numéro 1 avec les armées alliées seulement. Le joueur numéro 1 dispose alors d'un déplacement libre.  
3. Le joueur numéro 2 accumule ses armées, les met en place sur le plateau de jeu et attaque. Le joueur numéro 1 accumule alors les armées alliées, les place dans des territoires occupés par les alliés et il peut attaquer les territoires occupés par les armées du joueur numéro 2. Le joueur numéro 2 effectue son déplacement libre.

La règle du jeu à deux joueurs a été mise au point par Michael I. Levin de Philadelphia, Penn.

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toute demande de renseignements en ce qui concerne cette règle du jeu.

Adresse: Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ont. L4K 1B7

**Q. Comment puis-je reconnaître une situation au cours de laquelle je peux prendre un risque et peux essayer d'éliminer tous les autres joueurs du plateau de jeu?**

R. C'est cet élément qui donne son nom au jeu de Risk. Si vous décidez de conquérir le monde en un seul tour, et si vous échouez, vos forces seront alors tellement disséminées qu'il sera très facile au joueur suivant de vous éliminer.

Cependant, si vous voyez qu'un joueur en position faible contrôle peu de territoires mais qu'il possède plusieurs cartes Risk, vous pouvez facilement l'éliminer et récupérer toutes ses cartes Risk. Alors, si vos cartes Risk et les siennes totalisent au moins six, vous pouvez immédiatement placer un plus grand nombre d'armées sur le plateau de jeu où vous voulez en pré-sentant toutes vos combinaisons assorties. Ceci vous permet de renouveler vos forces afin de continuer à attaquer.

Généralement, si vous éliminez un joueur de cette façon, vous avez une chance de gagner en un seul tour.

### La partie de Risk à deux joueurs

#### Préparation

Cette version se joue conformément à la règle traditionnelle du Risk. Chaque joueur prend 40 armées et place alternativement 1 armée sur un territoire non occupé jusqu'à ce que chaque joueur occupe 14 territoires. Les armées qui restent sont réparties alternativement sur les territoires occupés. Les 14 territoires qui restent seront occupés par une force appelée Armée alliée. Cette force est constituée de pièces de jeu dont la couleur est différente de celles utilisées par les deux joueurs. Deux armées alliées seront ainsi placées sur chacun des territoires non occupés, ce qui donne un total de 28 armées.

#### La partie

#### Accumulation des armées

Les joueurs: Chaque joueur accumule les armées de la façon traditionnelle.

L'Armée alliée: Lorsqu'un joueur commence son tour et détermine le nombre d'armées auquel il a droit, l'Armée alliée a droit à la moitié de ce nombre. Les fractions ne comptent pas, par conséquent si un joueur obtient un total de 9 armées, l'Armée alliée a droit à 4 armées.

#### La disposition des armées

Les joueurs: Chaque joueur dispose ses armées sur le plateau de jeu selon la règle du jeu traditionnelle.

L'Armée alliée: Après qu'un joueur a accumulé ses armées, qu'il les place sur le plateau de jeu et qu'il a effectué ses attaques (mais avant d'effectuer son déplacement libre) l'adversaire place le nombre d'armées alliées (déterminé ci-dessus) dans des territoires occupés par des armées alliées.

If, however, you see a weak player holding few territories but owning several Risk cards you might easily eliminate him and receive all his Risk cards. Then if your Risk cards and his total six or more, you can **immediately** put more armies on the board anywhere you wish by turning in your matched sets. This renews your strength to continue attacking.

Usually, if you eliminate a player in this fashion, you have a chance to win in a single turn.

## Two Player Risk

### Preparation

This version is played according to the traditional rules of RISK.

Each player takes 40 armies and alternately places 1 army on an unoccupied territory until each has occupied 14 territories. The remaining armies are alternately distributed on the occupied territories. The remaining 14 territories will be occupied by a force called the Allied Army. These armies are composed of playing pieces different in color from those used by the two players. Two Allied Armies will be placed on each unoccupied territory for a total of 28 armies.

### The Play

#### Accumulation of Armies

**The Players:** Each player accumulates armies in the traditional manner.

**The Allied Army:** When a player begins his turn and determines the number of armies he is entitled to, the Allied Army is entitled to one half of that number. Fractions do not count, so, if a player obtains a total of 9 armies, the Allied Army is entitled to 4.

### Placing of Armies

**The Players:** Each player places his armies on the board according to the traditional rules.

**The Allied Army:** After a player has accumulated his armies, placed them on the board and completed his attacks (but prior to his free move) the opposing player places the number of Allied Armies (determined above) in Allied occupied territories.

In general, the attack should stop when in your opinion your front line armies are still strong enough to repel attacks. Remember that your opponent will often mass his new armies on the border of your weakest territory.

**Q. During a battle, I usually have the option of throwing several dice instead of just one. What are the advantages and the disadvantages?**

**A.** You know that a greater number of dice gives a greater chance of winning. Throwing fewer dice, however, will limit your losses since the number of armies you can lose is never greater than the number of dice you throw. For example, if you are attacking from a territory with only three armies, and do not want to lose more than one army, you would choose one die instead of the two you are entitled to use. This limits your loss but unfortunately lessens your chance of winning.

On defense, the same logic holds. The attacker is the first to declare the number of dice he will use; thus the defender can consider whether to use one die, limiting his loss to one army, or to use two dice, gaining a better chance of winning.

**Q. When I take over an opponent's territory, how many armies should I move from my attacking territory into the newly acquired territory?**

**A.** Usually you would move all but the one army you must leave behind; typically this gives you the strongest front lines.

There are situations, however, when you will have a large number of armies left in the attacking territory and choose to move only part of your armies into the new territory, saving the remainder to move into a defensively weaker adjacent border territory.

**Q. At the end of my turn I can move armies into an adjacent territory. What strategy should I use?**

**A.** Armies that are far from your front lines are not particularly useful for attack or defense. You should therefore try to move them towards your border territories, where they can enter into battles.

**Q. How will I recognize a situation in which I can take a risk and try to eliminate every other player on the board?**

**A.** This is the element that gives Risk its name. If you decide to take over the world in one turn, and fail, you will usually be so scattered that it would be easy for the next player to eliminate you.

armée dans vos batailles, en un certain sens vous affaiblissez vos forces avec  
chaque territoire que vous gagnez étant donné que vos armées sont main-  
tenant dispersées sur un plus grand nombre de territoires. Vos adversaires  
ont alors un plus grand nombre de territoires à attaquer et leurs chances  
de succès sont d'autant plus grandes.  
C'est un net avantage que de conquérir au moins un territoire par tour.  
Ceci vous donne une carte Risk, que vous pouvez utiliser plus tard pour ob-  
tenir des armées supplémentaires.  
En général, vous devez arrêter d'attaquer lorsque vous pensez que vos  
armées constituant votre ligne de front sont encore assez fortes pour re-  
pousser des attaques. N'oubliez pas que vos adversaires vont souvent amas-  
ser leurs armées nouvellement acquises le long de la frontière de vos ter-  
ritoires les moins bien défendus.  
**Q. Pendant une bataille, j'ai généralement la possibilité de lancer plusieurs  
dés au lieu d'en lancer un seul. Quels en sont les avantages et les dés-  
avantages?**  
**R.** Vous savez qu'en lançant un plus grand nombre de dés vous avez plus  
de chances de gagner. En lançant moins de dés, cependant, vous limitez  
vos pertes, étant donné que le nombre d'armées que vous pouvez perdre  
n'est jamais plus grand que le nombre de dés que vous lancez. Par exemple,  
si vous attaquez à partir d'un territoire qui est occupé par trois armées seule-  
ment, et si vous ne voulez pas perdre plus d'une armée, vous avez intérêt à  
lancer un seul dé de deux dés que vous avez le droit d'utiliser.  
Vous limitez ainsi votre perte mais malheureusement vous amoindrissez vos  
chances de gagner.  
Le même raisonnement est valable lorsqu'il s'agit de défendre un territoire.  
L'attaquant est le premier à déclarer le nombre de dés qu'il utilisera, par  
conséquent le défenseur a le choix entre utiliser un seul dé, ce qui limite  
sa perte à une seule armée ou utiliser deux dés, ce qui lui donne plus de  
chances de gagner.  
**Q. Lorsque j'ai fait la conquête d'un territoire appartenant à un de mes  
adversaires, combien d'armées dois-je déplacer de mon territoire d'attaque  
dans le territoire nouvellement acquis?**  
**R.** Généralement vous devez déplacer toutes vos armées sauf celle que vous  
devez laisser sur le territoire d'attaque; c'est la méthode typique pour ob-  
tenir les lignes de front les plus fortes.  
Dans certains cas cependant, si vous avez un grand nombre d'armées  
dans votre territoire d'attaque, vous pouvez choisir de déplacer seulement  
une de vos armées dans le nouveau territoire, ce qui vous permet de vous  
constituer une force de réserve que vous pouvez déplacer dans un territoire  
frontière adjacent plus faible défensivement.  
**Q. A la fin de mon tour je peux déplacer des armées dans un territoire  
adjacent. Quelle stratégie dois-je utiliser?**  
**R.** Les armées qui sont éloignées de vos lignes de front ne sont pas parti-  
culièrement utiles au point de vue attaque ou défense. Il faut donc essayer  
de les déplacer en direction de vos territoires frontières, ce qui leur donne la  
possibilité de participer à des batailles.

R. Le principal désavantage qu'il y a à attaquer est que vous perdez généralement des armées en même temps que vous gagnez des territoires; et même si vous avez suffisamment de chance pour ne pas perdre la moindre

**Q. Etant donné que je peux attaquer plusieurs fois dans n'importe quel tour, quand dois-je arrêter d'attaquer?**

alors affaiblir. à attendre avant d'en attaquer un, quel qu'il soit, puisque sa défense sera mutuellement leurs armées, vous avez généralement un avantage considérable De même, si vos adversaires, en s'attaquant les uns les autres éliminent même être attaqué dans l'intervalle et perdent certains de ces avantages.

Si vous évitez d'attaquer mais que vous placez des armées en position défensive seulement, vous pouvez créer des forces d'attaque considérablement plus fortes pour votre prochain tour. Bien sûr, vous pouvez aussi devez constituer et renforcer vos défenses.

R. Une série d'attaques élimine généralement des armées des deux côtés, par conséquent il est souvent nécessaire de ne pas attaquer lorsque vous

**Q. Quel avantage y a-t-il à ne pas attaquer durant mon tour?**

soit votre avant de présenter la carte.

3. Lorsque vous présentez une carte décrivant un de vos propres territoires, vous obtenez deux armées supplémentaires que vous devez placer sur ce territoire. Ainsi, si vous prévoyez de faire la conquête d'un territoire dont vous avez la carte, vous avez tout intérêt à attendre que ce territoire

garder pour effectuer des mouvements stratégiques plus tard.

2. Vous pouvez être totalement sur la défensive et par conséquent ne pas avoir besoin d'armées supplémentaires. Vous avez un très net avantage à les assorties présentées augmentent.

1. Etant donné que le nombre d'armées reçues augmente chaque fois qu'une nouvelle combinaison est jouée, votre combinaison vaudra un plus grand nombre d'armées si vous attendez que le nombre de combinaisons

cartes.

R. Non. Vous avez plusieurs bonnes raisons d'attendre avant de jouer vos en ma possession, suis-je toujours obligé de les jouer?

**Q. Si je n'ai pas cinq cartes Risk au commencement de mon tour mais si j'ai malgéré tout une combinaison avec les trois ou quatre cartes qui sont**

défense. Une autre stratégie défensive également efficace consiste à placer des armées juste derrière vos territoires frontières comme deuxième ligne de tour-à.

Le reste de vos territoires devrait également être défendu contre des attaques futures et il serait bon de cantonner des armées sur des territoires frontières à cette fin, surtout si vous ne prévoyez pas d'attaquer pendant ce à partir duquel/desquels vous prévoyez de mener votre attaque.

R. En règle générale, vous serez en position d'attaque et par conséquent vos armées devraient être placées en totalité ou en partie sur le ou les territoires

**Q. Au début de chacun de mes tours, je reçois des armées supplémentaires; où dois-je les placer?**

compl.

**Q. If I do not have five Risk cards at the beginning of my turn, but do have a match with the three or four I hold, should I always play them?**

A. No. There are several reasons you might choose to play the cards at a later time:

1. By waiting for additional matched sets to be turned in before yours, your set will be worth more armies, as the number of armies received increases each time another set is played.

2. You may be totally on the defensive and thus not need the additional armies. Saving them for later strategic moves is clearly an advantage.

3. When you turn in a card depicting one of your own territories, you gain an additional 2 armies to be placed on that territory. Thus if you are planning to capture a territory for which you have the card, it is to your advantage to wait until that territory is yours before turning in the card.

**Q. What is the advantage of not attacking during my turn?**

A. A series of attacks usually eliminates armies from both sides, so not attacking is often necessary when you have to build up your defenses.

If you avoid attacking but place armies in defensive positions only, you may create considerably stronger attacking forces for your next turn. Of course you yourself may be attacked in the meantime and lose some of the advantage.

Also, if your opponents, in attacking each other, are eliminating each other's armies, you usually gain the advantage by waiting before attacking either one, since their defenses will be depleted.

**Q. Since I can attack several times in any turn, when should I stop the attacks?**

A. The key disadvantage to attacking is that you usually lose armies as you gain territories; and even if you are lucky enough to not lose any armies in your battles, in a sense you become weaker with each territory you win since your armies are now dispersed over a larger number of territories. This gives the opponent more territories to attack with a greater chance of success.

It is a clear advantage to capture at least one territory per turn. This gives you a Risk card, usable in the future to gain additional armies.

leave at least one army in his old territory.

To signal the end of his turn, the player gives the dice to the next player in rotation.

### Winning the Game

The player who occupies every territory on the board by having eliminated his last opponent wins the game.

### Strategy Questions and Answers

**Q. In the beginning of the game, when I first occupy territories, what strategy should I use?**

**A.** It is clearly to your advantage to occupy a complete continent since this automatically gives you additional armies at the beginning of each of your turns. However, unless your opponents are foolish they will certainly prevent this just as you would prevent their occupying a complete continent and gaining an early advantage.

A more realistic strategy is to occupy several adjacent territories in one or two continents. Then, after all 42 territories have been covered, you can place your additional armies in your border territories to defend your holdings and attack opponents.

Of course you should also place armies in the continents your opponents are trying to occupy to prevent their acquiring a complete continent.

**Q. At the beginning of each of my turns, I receive additional armies; where should I place them?**

**A.** Usually you will be attacking and therefore some or all of the armies should be placed on the territory or territories from which you plan to attack.

The remainder of your territories should also be defended from future attacks and armies could be placed on border territories for this purpose, particularly if you do not plan to attack during your present turn.

An alternate defensive strategy is to place armies right behind your border territories as a second line of defense.

adversaire deviennent sa propriété. Si l'attaquant possède alors un nombre total de cartes égal à six ou plus, il doit présenter des combinaisons de cartes assorties, réclamer des armées supplémentaires, et les placer sur ses territoires jusqu'à ce qu'il ne lui reste que quatre cartes Risk au plus. Ceci doit être fait immédiatement.

S'il peut composer deux ou trois combinaisons, il peut les montrer et recevoir l'augmentation normale du nombre d'armées pour chaque combinaison.

Lorsqu'un joueur a fini d'attaquer, il peut prendre la carte Risk qui se trouve sur le dessus du tas, à condition qu'il ait conquis un ou plusieurs territoires. Il peut alors utiliser cette carte pour reconstituer une combinaison dans un des prochains tours. S'il n'a pas capturé de territoires, et même s'il a attaqué, il ne prend pas la carte Risk.

### La fortification des territoires

Juste avant de terminer son tour, un joueur peut désirer fortifier sa position défensive afin d'éviter une capture imminente lorsque c'est au tour de son adversaire de jouer. Après qu'il a fini d'attaquer, un joueur peut fortifier ses premières lignes en déplaçant une ou plusieurs de ses armées qu'il prendra dans un et seulement un des territoires qu'il occupe pour les déplacer dans n'importe quel territoire adjacent qu'il occupe également. Il ne peut pas diviser ces armées en faisant cantonner quelques-unes dans un territoire et quelques autres dans un autre territoire, et doit toujours laisser au moins une armée dans son territoire d'origine.

Pour indiquer qu'il a fini son tour, le joueur donne les dés au joueur suivant dans le sens de progression du jeu.

### Comment gagner la partie

Le joueur qui occupe tous les territoires représentés sur le plateau de jeu après avoir éliminé son dernier adversaire gagne la partie.

### Questions et réponses sur la stratégie

**Q. Au début de la partie, lorsque j'occupe des territoires pour la première fois, quelle stratégie dois-je adopter?**

**R.** Vous avez tout avantage à occuper un continent entier étant donné que ceci vous donne automatiquement des armées supplémentaires au début de chacun de vos tours. Cependant, à moins que vos adversaires soient stupides, ils vous empêcheront certainement de réussir dans votre tentative de la même façon que vous les empêchiez d'occuper un continent complet et d'obtenir ainsi un avantage dès le début de la partie.

Une stratégie plus réaliste consiste à occuper plusieurs territoires adjacents dans un ou deux continents. Alors, lorsque les 42 territoires seront occupés par des armées, vous pourrez placer vos armées supplémentaires dans vos territoires frontières afin de défendre vos possessions et d'attaquer vos adversaires.

Bien sûr, il faut également placer des armées dans les continents que vos adversaires essaient d'occuper afin de les empêcher d'acquiescer un continent

Lorsqu'un joueur *élimine un adversaire*, après avoir retiré sa dernière pièce du plateau de jeu, les cartes Risk qui appartenait à son

laisser un territoire inoccupé.  
territoire d'où est partie l'attaque car en aucun moment on ne peut des qu'il vient de lancer. Il doit laisser au moins une armée dans le qu'il déplace doit être au moins aussi grand que le nombre de armées cantonnées dans son territoire d'attaque. Le nombre d'armées datement en déplaçant dans le territoire capturé certaines de ses Lorsqu'un territoire est capturé, l'attaquant doit l'occuper immédiatement.

du défenseur a été éliminé.  
On considère qu'un territoire est capturé lorsque la dernière armée

après n'importe quel lancé des dés.  
Il peut continuer d'attaquer même après qu'il a perdu une armée. terrier endroit, à partir du moment qu'il a assez d'armées pour le faire. territoire, changer pour une autre région, et revenir attaquer au même veut utiliser. Il peut attaquer une ou plusieurs fois à partir d'un même territoires adjacents qu'il désire attaquer avec le nombre de dés qu'il l'attaquant dispose d'une complète liberté d'action pour attaquer les Pendant son tour, et compte tenu des limitations déjà soulignées,

<p>Le défenseur perd une armée</p> <p><b>RÉSULTAT</b></p> <p>Pair la plus élevée Pair la plus élevée</p> <p>Dés de l'attaquant Dés du défenseur</p> <p><b>EXEMPLE 4</b></p>	<p>Le défenseur perd une armée et l'attaquant perd une armée</p> <p><b>RÉSULTAT</b></p> <p>Deuxième paire par ordre d'importance Pair la plus élevée Pair la plus élevée</p> <p>Dés de l'attaquant Dés du défenseur</p> <p><b>EXEMPLE 2</b></p>
<p>L'attaquant perd deux armées</p> <p><b>RÉSULTAT</b></p> <p>Deuxième paire par ordre d'importance Pair la plus élevée Pair la plus élevée</p> <p>Dés de l'attaquant Dés du défenseur</p> <p><b>EXEMPLE 3</b></p>	<p>Le défenseur perd une armée</p> <p><b>RÉSULTAT</b></p> <p>Pair la plus élevée Pair la plus élevée Pair la plus élevée</p> <p>Dés de l'attaquant Dés du défenseur</p> <p><b>EXEMPLE 1</b></p>

The attacker has complete flexibility within his turn to attack whatever adjacent territories he wishes with the number of dice he chooses, subject to the limitations already outlined. He may attack one or more times from one territory, shift to another area, and return again to attack, so long as he has sufficient armies. He may continue to attack even after he loses an army on any roll of the dice.

A territory is considered captured when the defender's last army has been eliminated.

When a territory is captured, the attacker must occupy it immediately by moving some of his armies from his attacking territory into the captured territory. He must move at least as many armies as the number of dice he has just rolled. He must leave at least one army behind since no territory can be left unoccupied at any time.

When a player **eliminates an opponent**, taking his last piece off the board, the former opponent's Risk cards become the property of the attacker. If the total number of cards held by the attacker now equals six or more, he must turn in matched sets, claiming additional armies, placing them on his territories on the board, until he has four or fewer Risk cards remaining. This must be done immediately.

If he can make two or three sets, he may turn them in, receiving the regular increase in the number of armies for each set.

When a player has finished attacking he can **take the top Risk card from the pile, provided he has conquered one or more new territories**. He can then use this card as part of a match in one of his subsequent turns. If he has not captured a territory, even though he has attacked, he does not take a Risk card.

### Fortifying Territories

Just before completing his turn, the player may want to fortify his defensive position to avoid imminent capture on the opponent's turn. After he has finished attacking, the player may fortify his front lines by moving one or more of his armies from one and only one territory which he occupies to any one adjacent territory which he also occupies. He may not divide these armies by putting some into one territory, some into another, and must always

Before each throw, each player, **beginning with the attacker**, must announce the number of dice he is using. The dice are then all rolled simultaneously.

To determine whether an attack is successful, players compare the highest dice each has thrown. If the attacker's die is higher, the defender loses one of the armies from the territory under attack. If the defender's die is higher, the attacker loses one of his armies. **In case of a tie, the defender always wins.**

If both attacker and defender have thrown at least two dice, the above procedure is repeated for the second-ranking dice. (See examples 2 & 3.)

If either player has thrown only one die, only one of that player's armies can be lost. Under no circumstances can a player lose more armies on a given turn than the number of dice he has thrown.

The following examples illustrate battle results:

**EXAMPLE 1**

Attacker's Dice      Defender's Die

**RESULT**  
Defender Loses One Army

**EXAMPLE 2**

Attacker's Dice      Defender's Dice

**RESULT**  
Defender Loses One Army and  
Attacker Loses One Army

**EXAMPLE 3**

Attacker's Dice      Defender's Dice

**RESULT**  
Attacker Loses Two Armies

**EXAMPLE 4**

Attacker's Die      Defender's Dice

**RESULT**  
Defender Loses One Army

soit adjacent au sien, à partir du moment où il a un *minimum* de deux armées dessus, quel que soit le nombre d'armées que possède son adversaire.

Les territoires reliés par des lignes en pointillés sont considérés comme territoires adjacents, et des batailles peuvent se dérouler entre eux. Par exemple, un joueur occupant l'Afrique du Nord peut attaquer non seulement ses voisins immédiats mais également le Brésil, l'Europe Occidentale ou l'Europe du Sud. L'Alaska et le Kamchatka sont considérés comme des territoires adjacents; le Groenland peut être attaqué par l'Islande, le Québec, l'Ontario ou les Territoires du Nord-Ouest et ainsi de suite.

Dans une bataille, l'attaquant annonce (1) le territoire qui est attaqué et (2) son territoire adjacent d'où provient l'attaque. Le vainqueur de la bataille est déterminé par le lancer des dés, dont les détails sont précisés dans les paragraphes suivants.

L'attaquant peut lancer jusqu'à trois dés, mais il doit toujours avoir au moins une armée de plus dans son territoire d'où provient l'attaque que le nombre de dés qu'il lance.

Le défenseur du territoire lance également les dés pour pouvoir se défendre. Il peut lancer jusqu'à deux dés, à condition qu'il ait au moins deux armées sur le territoire; s'il n'a qu'une armée, il ne peut lancer qu'un dé.

Avant chaque lancer de dés, chaque joueur, en commençant par l'attaquant, doit annoncer le nombre de dés qu'il utilise. Les dés sont alors tous lancés en même temps.

Pour déterminer si une attaque est victorieuse ou non, les joueurs comparent les dés comportant le plus grand nombre de points qu'ils auront chacun lancés. Si le dé de l'attaquant est le plus élevé, le défenseur perd une des armées stationnées sur le territoire qui subit l'attaque. Si le dé du défenseur est le plus élevé, l'attaquant perd une des armées. En cas de match nul, c'est toujours le défenseur qui gagne.

Si l'attaquant et le défenseur ont lancé tous les deux au moins deux dés, l'opération décrite ci-dessus est répétée pour les dés arrivant au deuxième rang. (Voir exemples 2 et 3.)

Si un joueur a lancé seulement un dé, il ne peut perdre qu'une de ses armées. Pour un tour donné, un joueur ne peut jamais perdre plus d'armées qu'il n'a lancé de dés.

Les exemples suivants illustrent les résultats des batailles:

expliquée ci-dessus. Il peut également constituer une combinaison après avoir tiré quatre cartes.

Cependant, lorsqu'un joueur a obtenu cinq cartes, il peut toujours se constituer une combinaison. (Mais oui, essayez!)

Dès qu'un joueur a accumulé CINQ cartes il doit échanger sa combinaison de trois cartes contre des armées au début de son prochain tour.

Dans une campagne militaire typique, les risques et les avantages augmentent avec le temps; par conséquent, les cartes Risk permettent aux joueurs de gagner un nombre croissant d'armées comme suit:

La première combinaison de cartes présentée = 4 armées supplémentaires

La deuxième combinaison de cartes présentée = 6 armées supplémentaires

La troisième combinaison de cartes présentée = 8 armées supplémentaires

La quatrième combinaison de cartes présentée = 10 armées supplémentaires

La cinquième combinaison de cartes présentée = 12 armées supplémentaires

La sixième combinaison de cartes présentée = 15 armées supplémentaires

Après cela, chaque combinaison supplémentaire échangée contre des armées donne droit à cinq armées supplémentaires; la septième combinaison, par exemple, permet à un joueur de gagner 20 armées; la huitième, 25 armées, etc.

Par "première" et "deuxième" combinaisons, etc. on désigne les combinaisons présentées par *n'importe quel joueur* dans la partie. Par conséquent, un joueur qui présente la troisième combinaison dans la partie obtient huit armées, même si c'est seulement sa première combinaison.

Un joueur peut placer ses armées dans *n'importe quel territoire* ou dans des territoires qu'il occupe déjà. Ordinairement, les armées doivent être déployées sur les lignes de front d'un joueur afin de se regrouper en vue d'une attaque ou de se préparer à défendre le territoire.

### L'attaque de l'ennemi

En partant de son territoire, un joueur peut attaquer un territoire appartenant à *n'importe lequel* de ses adversaires à condition qu'il

numbers of armies as follows:

The first set of cards turned in = 4 extra armies

The second set of cards turned in = 6 extra armies

The third set of cards turned in = 8 extra armies

The fourth set of cards turned in = 10 extra armies

The fifth set of cards turned in = 12 extra armies

The sixth set of cards turned in = 15 extra armies

After that, each additional set exchanged for armies is worth 5 additional armies; the seventh set, for example, gains a player 20 armies; the eighth, 25 armies.

"First" and "second" set, etc., refer to sets turned in by *anyone* during a game. Thus a player turning in the third set **in the game** would get 8 armies even if it were only **his** first set.

The armies can be placed in any territory or territories a player already occupies. Usually armies should be deployed on a player's front lines to mass for attack or prepare for defense.

### Attacking the Opposition

A player may attack any opponent's territory adjacent to his own, from his own territory, so long as he has a **minimum of two armies on it**, regardless of the number of armies his opponent has.

Territories connected by dashed lines are considered adjacent territories, and battles can occur between them. For example, a player occupying North Africa can attack not only his immediate neighbors but also Brazil, Western Europe or Southern Europe. Alaska and Kamchatka are considered adjacent; Greenland can be attacked from Iceland, Quebec, Ontario or Northwest Territory, and so forth.

In a battle, the attacker announces (1) the territory being attacked and (2) his adjacent territory from which the attack originates. The victor of the battle is determined by the roll of the dice, detailed in the following paragraphs.

The attacker can roll up to three dice but must always have **at least one more army in the attacking territory than the number of dice** he rolls.

The defender also rolls, to defend his territory. He can roll up to **two dice**, provided he has at least two armies on the territory; if he has only one army, he can roll **only one die**.



### The Number of Armies Earned Due to Territories a Player Occupies

The player counts his territories, divides the number by 3, discarding any remaining fraction. The answer is the number of armies credited to him for occupied territories.

14 territories = 4 armies

Examples: 17 territories = 5 armies

11 territories = 3 armies

On each turn a player is entitled to a minimum of 3 armies even if he occupies fewer than 9 territories.

### The Number of Armies Earned Due to Complete Continents a Player Occupies

If a player occupies one or more entire continents, he earns additional armies as indicated in the legend at the lower right of the board; for example, if he occupies all the territories in Asia (12 territories), he earns 7 additional armies.

### The Number of Armies Earned Due to a Player's Matched Risk Card Sets

As explained further in the following sections on attack, a player earns a maximum of one Risk card for every turn in which he successfully occupies a new territory.

To exchange the Risk cards for armies, a player needs one of three combinations: (1) three of the same design (horseman, cannon, foot soldier); (2) one of each design; (3) any two cards plus a wild card.

Also, if any of the three cards in the match depicts a territory the player occupies, he earns another two armies, which must be placed immediately on that particular territory.

If a player is lucky the first three Risk cards he earns may permit him a match as explained above. He may also gain a match after picking four cards.

By the time a player has five cards, however, he can always complete a match. (Try it!)

As soon as a player accumulates FIVE cards he must exchange his three-card match for armies at the beginning of his next turn.

In a typical military campaign, the risks and rewards increase over time; thus, the Risk cards will earn increasing

obtient peuvent lui permettre de composer une combinaison comme  
Si un joueur a de la chance, les trois premières cartes Risk qu'il  
qui doivent être placées immédiatement sur le territoire en question.

ritoire occupé par le joueur, il gagne deux armées supplémentaires.  
De même, si n'importe laquelle des trois cartes représente un ter-  
partout".

dessin; (3) deux cartes qu'elles soient plus une carte "passe-  
le même dessin (cavaller, fantassin); (2) une carte de chaque  
d'une des trois combinaisons suivantes: (1) trois cartes représentant  
Pour échanger les cartes Risk contre des armées, un joueur a besoin

ritoire.  
tour au cours duquel il occupe victorieusement un nouveau ter-  
l'attaque, un joueur gagne un maximum d'une carte Risk pour chaque  
Comme nous l'expliquons plus loin dans les sections ayant trait à

### Le nombre d'armées attribuées à un joueur en fonction des ensembles de cartes Risk assorties qu'il possède

territoires en Asie (12 territoires), il gagne 7 armées supplémentaires.  
inférieur droit du plateau de jeu. Par exemple, s'il occupe tous les  
armées supplémentaires comme indiqué dans la légende au coin  
Si un joueur occupe un ou plusieurs continents entiers, il gagne des

### Le nombre d'armées attribuées à un joueur en fonction des continents complets qu'il occupe

s'il occupe moins de 9 territoires.  
A chaque tour, un joueur a droit à un minimum de 3 armées même

Exemples: 17 territoires = 5 armées  
14 territoires = 4 armées  
11 territoires = 3 armées

qui lui sont attribuées pour les territoires qu'il occupe.  
Le joueur compte ses territoires, divise le nombre obtenu par 3, en  
négligeant toute fraction qui reste. La réponse est le nombre d'armées

### Le nombre d'armées gagnées par un joueur par suite des ter-ritoires qu'il occupe

qu'il peut échanger pour des armées.  
joueur occupe; (3) le nombre d'ensembles de cartes Risk assorties  
gagnées pour chacun des points suivants: (1) le nombre de territoires  
déployer au commencement d'un tour est égal à la somme des armées  
supplémentaires. Le nombre total d'armées qu'un joueur peut  
Au commencement de chaque tour, un joueur a droit à des armées

### Le déploiement des armées

**Les dés**

Il y a six dés, 3 blancs et 3 de couleur.

**Résumé de la partie**

Risk est conçu d'après les stratégies de campagnes militaires. Pour commencer, les joueurs occupent tous les territoires en jouant à tour de rôle.

Ensuite les joueurs entament des batailles à tour de rôle. Chaque bataille peut comprendre trois parties: (1) le déploiement des armées; (2) l'attaque de l'ennemi; (3) la fortification des territoires occupés.

Les instructions détaillées qui suivent expliquent la règle du jeu.

**Détails de la partie**

Chaque joueur fait le compte de ses armées pour le déploiement initial, en fonction du nombre de joueurs qui disputent la partie.

**Chaque joueur compte:**

35 armées	3 joueurs
30 armées	4 joueurs
25 armées	5 joueurs
20 armées	6 joueurs

**S'il y a:**

Les joueurs lancent les dés pour déterminer quel est celui qui doit jouer le premier. Le joueur ainsi désigné doit placer une de ses armées sur n'importe lequel des 42 territoires, signifiant ainsi qu'il en prend possession. Le second joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) place une de ses armées sur n'importe lequel des territoires non occupés. Chaque joueur joue à son tour jusqu'à ce que tous les 42 territoires soient occupés. Les joueurs continuent ensuite à jouer à tour de rôle en plaçant leurs armées, une à la fois, sur les territoires qu'ils occupent déjà (voir question de stratégie No 1 à la page 8.)

Une fois que toutes les armées sont en place, le plateau de jeu est prêt pour les campagnes militaires. À partir de ce moment, chaque territoire doit être occupé par au moins une armée pendant tout le reste de la partie.

Maintenant, à tour de rôle, les joueurs amorcent des batailles. Comme nous l'avons déjà mentionné le déroulement des batailles peut comprendre jusqu'à trois stades: (1) le déploiement des armées; (2) l'attaque de l'ennemi; (3) la fortification des territoires. Au cours de n'importe quel tour, un joueur peut décider d'omettre les stades (2) ou (3) ou les deux. La section suivante explique en détail chacun de ces stades.

**Summary of Play**

Risk is patterned after military campaign strategies. First, players in turn occupy all territories.

Then players take turns initiating battles. Each battle can have three parts: (1) **deploying armies**; (2) **attacking the opposition**; (3) **fortifying the territories held**.

The detailed instructions following explain the rules of the game.

**Details of Play**

Each player counts out a number of his armies for initial deployment, according to the number of players in the game.

**If there are:**

- 3 players
- 4 players
- 5 players
- 6 players

**Each player counts out:**

- 35 armies
- 30 armies
- 25 armies
- 20 armies

Players roll the dice to determine who goes first. That player places one of his armies on any of the 42 territories, claiming it as his own. The second player (clockwise) places one of his armies on any remaining unoccupied territory. Each player takes his turn until all 42 territories are occupied. Players then continue in turn placing their armies, one at a time, on territories they already occupy. (See question #1 on Page 8 for strategy.)

After all armies have been placed, the board is ready for the campaigns. From this point on, each territory must be occupied by at least one army for the rest of the game.

Now the players in turn initiate battles. As already mentioned, the battles include up to three stages: (1) **deploying armies**; (2) **attacking the opposition**; (3) **fortifying territories**. During any turn, a player may decide to omit either (2) or (3) or both. The following section explains in detail each of the stages.

**Deploying Armies**

At the beginning of each turn a player is entitled to additional armies. The total number of armies a player may deploy at the start of a turn is the sum of the armies earned for each of the following: (1) the number of territories the player occupies; (2) the number of complete continents a player occupies; (3) the number of matched Risk card sets he can exchange for armies.

## RISK

Risk is a fascinating game of strategy in which a player can conquer the world. Once you are familiar with the rules, it is not a difficult game to play, but there are a number of unusual features which are unfamiliar to most game players. Thus, before you begin to play we suggest that you read through each section of this booklet; (a) The Rules of Risk, (b) Strategy Questions and Answers and (c) Two Player Risk.

### The Rules of Risk

#### Object

The object of Risk is to occupy every territory on the board, eliminating all other players, thus conquering the world. A complete game with four players usually takes 2-4 hours.

#### Equipment

##### Army Pieces

Six sets of pieces, one set for each player, consist of a large number of ▲ shaped pieces (each representing one army) plus several ★ shaped pieces (equivalent to ten armies each).

##### Playing Board

The playing board is a map of six continents, each subdivided into several territories. The total number of territories is 42; each continent is a unique base color and contains from 4 to 12 territories. The map is designed to facilitate play rather than to be geographically accurate.

##### Risk Cards

The deck has 44 cards (plus a trademark card that is not used in the game). Of these, 42 have a single territory on them in addition to a figure of either a foot soldier, a horseman or a cannon. The remaining two cards are "wild cards" having all three figures but no territory. The deck is shuffled and placed face down in preparation for the game.

##### Dice

There are six dice, 3 white and 3 colored.

## RISK

Risk est un jeu fascinant de stratégie qui permet à un joueur de conquérir le monde. Une fois qu'on en a bien compris la règle, ce jeu n'est pas difficile, mais il comporte un grand nombre de caractéristiques inhabituelles auxquelles la plupart des passionnés du jeu ne sont pas habitués. Par conséquent, avant de commencer à jouer, nous suggérons de lire entièrement chaque section de cette brochure, soit: (a) La règle du jeu de Risk, (b) Questions et réponses sur la stratégie, et (c) La partie de Risk à deux joueurs.

### La règle du jeu de Risk

#### But

Le but de la partie de Risk est d'occuper tous les territoires du plateau de jeu, après avoir éliminé tous les autres joueurs, faisant ainsi la conquête du monde. Une partie complète disputée par 4 joueurs dure généralement de 2 à 4 heures.

#### Équipement

##### Les pièces des armées

Les six ensembles de pièces, à raison d'un ensemble par joueur, se composent d'un grand nombre de pièces en forme de ▲ (chacune d'elles représentant une armée) et de plusieurs pièces en forme de ★ (équivalent à dix armées chacune).

##### Le plateau de jeu

Le plateau de jeu est une carte représentant six continents, chacun d'eux étant subdivisé en plusieurs territoires. Le nombre total de territoires est 42; chaque continent se caractérise par une couleur de base unique et renferme de 4 à 12 territoires. La carte a pour but de faciliter le jeu et ne prétend pas à la précision géographique.

##### Les cartes Risk

Le paquet de cartes comprend 44 cartes (plus une carte de marque de commerce qui n'est pas utilisée dans le jeu). Sur ces 44 cartes, 42 représentent un territoire en plus de la silhouette d'un fantassin, d'un cavalier ou d'un canon. Les deux cartes qui restent sont des cartes "passe-partout" comportant les trois silhouettes mais aucun territoire. On bat le paquet de cartes et on le place face cachée en préparation du jeu.



Jeu: A La Conquête Du  
Monde de Parker  
Brothers

**RISK**<sup>®</sup>

**RISK**<sup>®</sup>

Parker Brothers  
World Conquest Game

