

Risk Legacy

Aide de jeu

Mise en place

Chaque joueur prend :

- une **étoile rouge** s'il n'a jamais signé le plateau
- un **missile pour chaque signature** que vous avez faite sur le plateau
- une carte cicatrice (s'il n'y en a pas assez personne n'en prend pour cette partie)

Chaque joueur lance un dé, le plus grand résultat choisi sa faction. Il prend 1QG et 8 troupes.

Il les place sur :

- un territoire inoccupé sans marque (cicatrice ou ville)
- un territoire inoccupé qui contient une grande ville (population = 2) **qu'il a fondée précédemment**

Notez votre position de départ et votre nom sur la feuille de faction.

Notez un **X** sur les cartes factions inutilisées

Mettez-face visible une carte mission (pas à la première partie).

Le premier joueur commence le premier tour de jeu.

Victoire immédiate : possession de 4 étoiles rouges (QG inclus) ou élimination de tous les autres joueurs.

Tour de jeu

1- Début de tour (optionnel)

- Acheter une ou plusieurs étoiles rouges pour 4 cartes ressources chacune.
- Jouer une carte cicatrice (début de tour)

2- Participer à la guerre / recruter (un seul des deux)

Si vous n'avez plus d'unité sur le plateau. Prenez la moitié de vos unités de départ et placez-les sur un territoire comme lors de la mise en place.

Si vous ne pouvez pas vous êtes éliminés.

OU

Si vous contrôlez au moins un territoire, vous devez recruter.

Additionnez le nombre de territoire + population que vous contrôlez puis divisez le tout par 3 :

- si résultat inférieur à 3 => **prenez 3 troupes.**
- sinon prenez autant de troupes que **le résultat arrondi à l'inférieur.**

En plus, prenez autant de troupes que le **bonus de continent**, si vous le contrôlez totalement.

Vous pouvez **défausser de 2 à 10 ressources** pour prendre l'équivalent en troupe (voir tableau sur le plateau). Placez toutes vos troupes comme vous le désirez sur un ou plusieurs **territoires que vous contrôlez.**

3- Expansion et / ou attaque

Autant d'action que vous le souhaitez.

Aucun territoire ne peut-être laissé à l'abandon.

a) Expansion

Prenez des troupes d'un territoire et mettez-les sur un territoire adjacent inoccupé. **S'il y a une ville sur ce territoire tuez autant de troupe que la population.**

b) Attaque

Prenez **1 à 3 troupes et attaquez un territoire adjacent.**

Le défenseur **choisit 1 ou 2 troupes** pour défendre.

Chaque joueur lance autant de dés que son nombre de troupe

Appliquer les **modificateurs automatiques** (bunker, ville fortifiée...)

Classez les dés par ordre décroissants

Appliquer **les missiles** éventuels.

Reclassez les dés si nécessaires.

Comparez le dé le plus fort de l'attaquant avec celui du défenseur, **le plus grand gagne** (égalité gagnée par le défenseur). Le perdant tue une troupe.

Continuez avec les seconds plus grands.

Si un dé ne peut plus être comparé, fin du combat.

Si la cité est fortifiée et que l'attaquant attaque avec 3 troupes grisez une case de la fortification.

S'il reste au moins une unité au défenseur, l'attaquant **peut** refaire une attaque ou une autre action.

S'il ne reste plus d'unité au défenseur, l'attaquant déplace **ses troupes attaquantes** sur le territoire et **éventuellement d'autres unités venant du même** territoire initial. Il peut continuer son tour.

Si le défenseur n'a plus de troupe sur le plateau, l'attaquant vole toutes les **cartes ressources** du défenseur.

4- Manœuvre

Aucun territoire ne peut-être laissé à l'abandon.

Vous pouvez prendre une ou des troupes d'un territoire et les transférer vers un autre territoire connecté par une chaîne de territoire que vous contrôlez (une seule fois).

5- Fin de tour

Vous pouvez jouer une carte cicatrice (fin de tour)

Si vous avez **attaqué et gagné** au moins un territoire, vous **pouvez piocher une carte ressource**. Si vous contrôlez un ou plusieurs territoires figurant sur une des ressources visibles **vous devez** en prendre une de celles-là. Décalez ensuite les territoires vers la droite et ajoutez en un (**voir événements**).

Sinon prenez une carte « pièce » s'il y en a.

Défaussez par la première carte territoire, décalez les autres vers la droite et ajoutez-en une nouvelle.

OU

Réalisez la mission afin de gagner une ou deux étoiles rouges (**vous n'est pas obligé**).

Événement

Si la nouvelle carte territoire dans la case n°1 a un **nombre pair de pièce**, piochez le premier événement et appliquez ces effets. En cas d'égalité, ou de carte non applicable défaussez-la.

S'il n'y a plus d'événement, ne pas rebattre la pile.

Si deux pouvoirs s'opposent, le négatif prend le pas sur le positif.

Timing

Carte cicatrice / missile : le premier à le déclarer, sinon le joueur actif puis le défenseur (si applicable) puis dans le sens horaire depuis le jouer actif.