

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RISK

NOUS AGISSONS DANS L'OMBRE POUR ÉCLAIRER LE MONDE



## ASSASSIN'S CREED

### CONTENU :

1 PLATEAU, 5 CONFRÉRIES D'ASSASSINS,  
42 CARTES TERRITOIRE, 10 CARTES APTITUDE, 10 CARTES  
FRAGMENT DE MÉMOIRE, 1 CARTE ÉQUIPE SIGMA, 5 DÉS.

18+ |   
2-5





# ASSASSIN'S CREED

## NOUS AGISSONS DANS L'OMBRE POUR ÉCLAIRER LE MONDE

Tout au long de l'histoire, la Confrérie des Assassins et l'Ordre des Templiers ont mené une guerre secrète. Les Assassins se battant pour la paix et le libre arbitre, les Templiers tentant de les contrôler. Désormais, l'emprise des Templiers sur le monde libre se resserre et, dans leur quête de domination, ils ont même infiltré les rangs de la Confrérie. En tant qu'Assassin loyal, c'est à vous qu'il incombe d'extirper les espions, de reprendre le contrôle de la Confrérie et de libérer l'humanité de l'ordre mondial imposé par les Templiers.

Incarnez l'une des cinq Confréries d'Assassins pour tenter de récupérer des territoires et de remporter la partie. Une fois que toute opposition et que tous les espions potentiels seront éliminés, vous pourrez vraiment vaincre les Templiers.

Alors que vous vous battez pour vaincre le contrôle imposé par l'Ordre des Templiers, d'autres Confréries d'Assassins viendront se battre contre vous, persuadés que vous avez rejoints le rang des traîtres. Seule une Confrérie pourra en ressortir victorieuse.

Avec des cartes Aptitude permettant de canaliser les Fragments d'Éden qui vous porteront assistance ou vous gêneront et des cartes Fragments de mémoire qui vous aideront à gagner une position avantageuse et à recruter plus d'Assassins, RISK Assassin's Creed est un combat épique pour la liberté de l'humanité.

### COMMENT JOUER À RISK ASSASSIN'S CREED ?

Rien de plus simple. Vous placez vos Assassins sur un territoire pour tenter d'en prendre le contrôle. Au début de chaque tour, vous aurez de nouveaux Assassins à placer sur les territoires du plateau de jeu. Plus vous en contrôlerez, plus vous obtiendrez d'Assassins ! Utilisez votre Confrérie pour attaquer les autres joueurs et conquérir de nouveaux territoires. À la fin de votre tour, manœuvrez votre Confrérie pour défendre vos territoires et vous préparer à une nouvelle attaque, et tirez des cartes si vous le pouvez. Tentez votre chance en jouant une carte Aptitude au début de l'un de vos tours et prenez des décisions stratégiques quant aux territoires à envahir, en vous basant sur vos cartes Fragment de mémoire si vous désirez recruter toujours plus d'Assassins.



# APERÇU DES ÉLÉMENTS



Le plateau est une carte divisée en 42 territoires connectés entre eux par une frontière ou par une voie de déplacement rapide. Au cours du jeu, les Confréries d'Assassins attaquent les factions ennemies à travers ces lignes de territoire. Les territoires sont regroupés en 6 régions de couleurs différentes. Si vous contrôlez l'intégralité d'une région au début d'un tour, vous obtenez un bonus d'Assassins. Lorsque vous recevez des cartes Fragment de mémoire au début de la partie, vous pouvez décider d'accomplir les missions mentionnées sur ces cartes pour gagner également un bonus d'Assassins.

Si la carte Équipe Sigma est tirée du tas de cartes Territoire, la partie prend fin immédiatement et tous les joueurs doivent faire le compte des territoires qu'ils contrôlent. Le joueur qui détient le plus grand nombre de territoires remporte la partie.

## LES CONFRÉRIES D'ASSASSINS



ASSASSIN  
= 1 UNITÉ



BLASON DES ASSASSINS  
= 5 UNITÉS



AIGLE  
= 10 UNITÉS

Il existe 5 Confréries différentes et chacune d'elles est représentée par trois sortes de pions. L'Assassin représente 1 Unité, le Blason des Assassins en vaut 5 et l'Aigle en représente 10. Vous pouvez échanger 5 Assassins par un Blason des Assassins ou 10 pour un Aigle et inversement, à tout moment de la partie pour faciliter les déplacements quand votre Confrérie prend de l'importance ou pour remplacer les Assassins perdus au cours de la bataille.

## LES DÉS



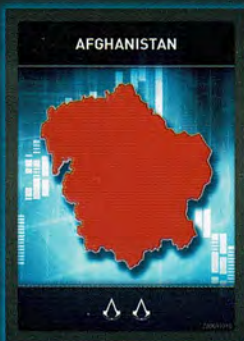
### DÉS D'ATTAQUE

Lancez les dés noirs si vous attaquez un territoire et les dés rouges si vous le défendez.



### DÉS DE DÉFENSE

## LES CARTES



### LES CARTES TERRITOIRE

Chacune d'elles représente un territoire avec 1 ou 2 Blasons. Au cours de la partie, vous collectez ces cartes au fur et à mesure que vous conquérez des territoires, avant de les utiliser pour obtenir plus d'Assassins au début de votre tour. Chaque joueur les conserve dans une pile qui lui est propre, tandis que les territoires encore libres sont mis dans une pile unique.

### LES CARTES FRAGMENT DE MÉMOIRE

Chaque joueur reçoit 2 cartes Fragment de mémoire en début de partie. Chacune indique une mission spécifique. Un ou plusieurs territoires devront être contrôlés pour accomplir vos missions, à vous de choisir si cela est stratégiquement judicieux. Une fois que votre mission est accomplie, des Assassins sont ajoutés au plateau lors du prochain tour du joueur.



### LES CARTES APTITUDE

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 2 cartes Aptitude. Certaines vont booster vos Assassins, d'autres vous en faire perdre ou d'autres encore vont vous donner l'avantage quand vous attaquerez/vous vous défendez. Si c'est une carte qui vous fait perdre des Assassins, vous devez la jouer immédiatement. Les autres cartes peuvent être conservées et jouées à tout moment.

## RÈGLES DU JEU (2 À 5 JOUEURS)

Si vous avez déjà joué à RISK auparavant, quantité de ce qui va suivre ci-après vous semblera familier. Il y a cependant de nombreux changements et ajouts dans cette édition de RISK Assassin's Creed, prenez donc le temps de lire les règles attentivement. Si vous jouez à 2 joueurs, lisez tout de même cette section avant de passer aux règles pour 2 joueurs situées à la page 14.

### MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit sa Confrérie d'Assassins d'une couleur et la place par ordre de taille à côté du plateau.
2. Décidez qui jouera en premier. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Mélangez les 42 cartes Territoire, en excluant la carte Équipe Sigma, et distribuez-les aux joueurs. Si la répartition des cartes est inégale (dans une partie à 4 ou 5 joueurs). Les joueurs ayant des cartes supplémentaires se verront jouer en dernier.
4. Les joueurs regardent leurs cartes et placent leurs Assassins sur les territoires qu'ils ont obtenus. Placez 1 Assassin si la carte comporte 1 Blason, 2 si elle en comporte 2. À ce stade du jeu, vous ne pouvez utiliser que les pions Assassins (1 Unité).
5. Après avoir placé les pions, regroupez les cartes Territoire et la carte Équipe Sigma en pile et mélangez-les. Placez-les à côté du plateau, face cachée.
6. Prenez les cartes Fragment de mémoire, mélangez-les et donnez-en 2 à chaque joueur. Regardez-les, mais ne les dévoilez pas aux autres joueurs.
7. Prenez les cartes Aptitude et mélangez-les, puis donnez-en 2 à chaque joueur. Conservez-les face cachée pour le moment. **NE** les regardez **PAS**.

### COMMENT JOUER ?

Le but du jeu est d'être le premier joueur à contrôler la majorité des territoires avant que la carte Équipe Sigma ne soit tirée ou de s'emparer des 42 territoires avant que cela n'arrive.

Quel que soit le résultat, vous serez le gagnant de la partie.

Que faire lors de votre tour :

À chaque tour :

1. Placez vos Assassins
2. Attaquez
3. Manœuvrez votre Confrérie
4. Tirez une carte si vous le pouvez

## 1. PLACEZ VOS ASSASSINS

Décidez du nombre de nouveaux Assassins que vous souhaitez placer sur le plateau. Vous obtenez systématiquement 3 Assassins à chaque tour, mais si vous vous débrouillez bien, vous remporterez un bonus d'Assassins.

Si vous obtenez plus de 5 Assassins en bonus, mieux vaut utiliser le Blason d'Assassins (5 Unités) que les Assassins (1 Unité). C'est également le moment de retourner une carte Aptitude si vous le souhaitez.



## CONTRÔLER DES TERRITOIRES

Plus vous contrôlez de territoires, et plus vous obtiendrez d'Assassins. Vous aurez 1 bonus d'Assassin pour 12 à 14 territoires en votre possession, 2 pour 15 à 17, et ainsi de suite.

Consultez le tableau situé en bas du plateau de jeu à chaque tour afin de voir le bonus d'Assassins que vous pourrez décrocher.



## CONTRÔLER DES RÉGIONS

Si vous contrôlez tous les territoires d'une région, vous décrocherez également un bonus d'Assassins. Le nombre d'Assassins que vous obtenez lorsque vous contrôlez une région apparaît sur le Bonus région à côté de chacune d'elles sur le plateau de jeu. Vous les recevrez à chacun de vos tours aussi longtemps que vous tiendrez la région sous votre domination. C'est une bonne stratégie que d'essayer de contrôler des régions au début de chaque tour pour obtenir des Assassins en plus ou empêcher d'autres joueurs d'avoir le contrôle total sur elles afin de réduire le nombre de nouveaux Assassins auxquels ils auront le droit.

## ACCOMPLIR DES MISSIONS

Au début de la partie, vous recevez 2 cartes Fragment de mémoire.

Si vous choisissez d'essayer d'accomplir des missions et que vous réussissez, vous pourriez avoir droit à un plus grand nombre d'Assassins bonus. Chaque carte Fragment de mémoire comporte un ou plusieurs territoires dessus.

Vous accomplissez une mission dès que vous prenez le contrôle sur le ou les territoires en question. Par exemple, si vous obtenez la carte Fragment de mémoire "Aidez Jacob et Evie à éliminer Crawford Starrick" au début de la partie et que vous vous emparez de la Grande-Bretagne pendant 3 tours, vous obtiendrez 8 Assassins en plus au début du prochain tour. Vous ne pourrez recevoir ces Assassins supplémentaires pour ce territoire que si vous détenez la carte Fragment de mémoire en question, et vous ne pourrez utiliser cette dernière qu'une fois par partie.





## CARTES APTITUDE

Au cours de la phase « Placez vos Assassins » de votre tour, vous pouvez choisir de retourner une de vos cartes Aptitude. Cette dernière peut tout aussi bien vous conférer des Assassins supplémentaires que vous pourrez ajouter à votre Confrérie, mais attention, elle peut tout aussi bien vous demander d'enlever des Assassins du plateau. Certaines cartes Aptitude doivent être jouées immédiatement, d'autres peuvent être utilisées ultérieurement lors de phase d'attaque ou de défense pendant la partie. Rien ne vous oblige à retourner une carte Aptitude à chaque tour, mais seulement quand vous choisissez de le faire. De même, rien ne vous oblige de retourner les deux cartes au cours de la partie.

## ÉCHANGER DES CARTES

Vous collectez des cartes à chaque fin de tour si vous conquérez des territoires. Sur le bas de chaque carte apparaît 1 ou 2 Blasons. Vous pouvez les échanger contre des Assassins au début de votre tour. Le tableau ASSASSINS PAR CARTES sur le plateau vous indique le nombre d'Assassins obtenus en échange des Blasons ainsi collectés. C'est une bonne stratégie que d'accumuler des cartes avant de les échanger afin d'obtenir un grand nombre d'Assassins à un moment critique. Le lieu indiqué sur les cartes que vous aurez récoltées ne correspond pas forcément aux territoires que vous avez conquis. Échanger une carte Territoire ne signifie pas que vous perdez ce territoire.

ALASKA



2 Blasons

ARGENTINE



1 Blason

AFGHANISTAN



2 Blasons

**ASSASSINS PAR CARTES**

	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2	4	7	10	13	17	21	25	30

||||.....

## 2. ATTAQUEZ

L'attaque est la partie principale de votre tour. C'est à ce moment que vous décidez d'attaquer, qui vous attaquez et quand vous arrêtez. Vous pouvez attaquer autant de fois que vous le souhaitez.

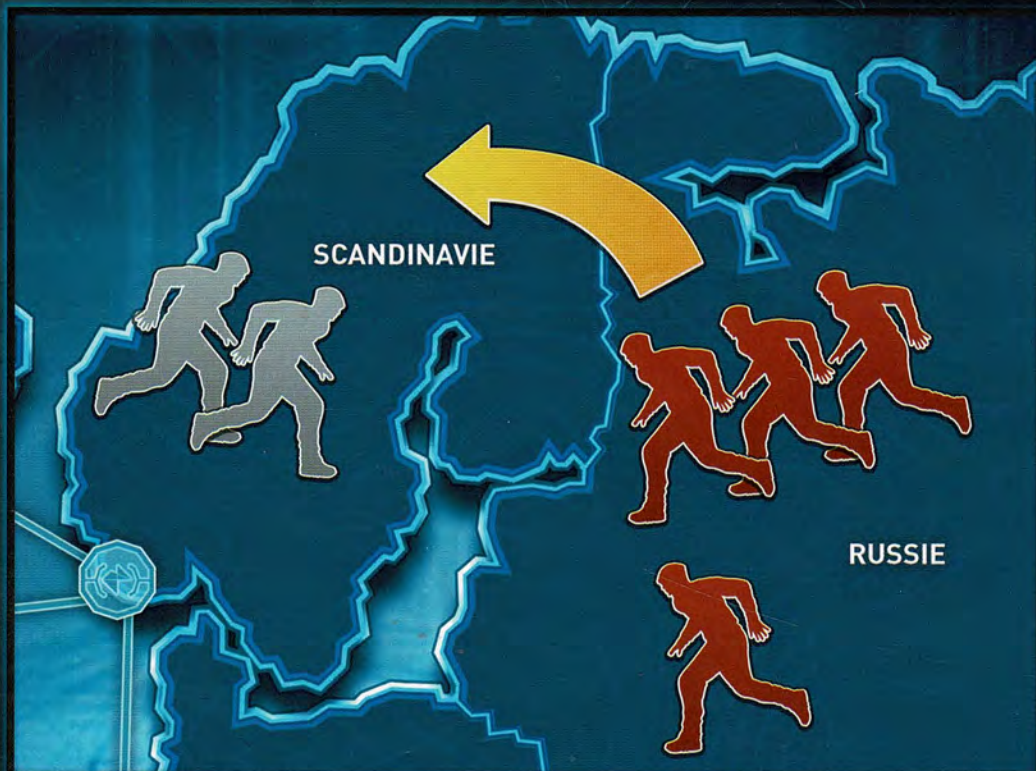
### CHOISISSEZ UN TERRITOIRE

Choisissez un territoire que vous contrôlez et attaquez un ennemi avec lequel vous partagez soit une frontière, soit une voie de déplacement rapide. Vous ne pouvez attaquer qu'un seul territoire à la fois et à partir d'un unique territoire à la fois. Vous ne pouvez pas attaquer un territoire qui n'est pas connecté au(x) vôtre(s).

### DÉPLACEZ-VOUS

Déplacer le nombre d'Assassins avec lesquels vous souhaitez attaquer de l'autre côté de la ligne dans le territoire en défense. Vous pouvez envoyer jusqu'à 3 Assassins par attaque et vous devez laisser au moins 1 Assassin qui monte la garde sur votre territoire. Par exemple, si vous avez 3 Assassins sur un territoire, vous ne pourrez attaquer qu'avec 2 d'entre eux. Le défenseur utilise tous ses Assassins pour défendre un territoire et la bataille dure jusqu'à la conquête dudit territoire ou jusqu'au retrait de l'attaquant.

### EXEMPLE D'ATTAQUE



La Confrérie rouge attaque la Scandinavie depuis la Russie avec 3 Assassins, en en laissant 1 derrière pour assurer la garde. La Scandinavie se défend avec 2 Assassins.

## LANCEZ LES DÉS

Les Confréries attaquantes lancent un dé noir pour chaque Assassin engagé dans la conquête du territoire, avec un maximum de 3 dés. Si vous perdez 1 Assassin et que vous poursuivez l'attaque avec 2, vous n'utiliserez que 2 dés. La Confrérie défensive lance un dé rouge pour chaque Assassin, dans la limite de 2 dés. Les dés sont lancés en même temps.

## COMBAT

Associez les dés, du plus élevé au plus faible, et observez chaque paire ainsi formée. Si les dés d'attaque sont supérieurs aux dés de défense, retirez 1 Assassin de la défense du plateau. Si les dés de défense sont meilleurs ou équivalents, l'1 des Assassins attaquants est retiré du plateau.

Si tous les Assassins en défense sont éliminés, la Confrérie attaquante prend le contrôle du territoire.

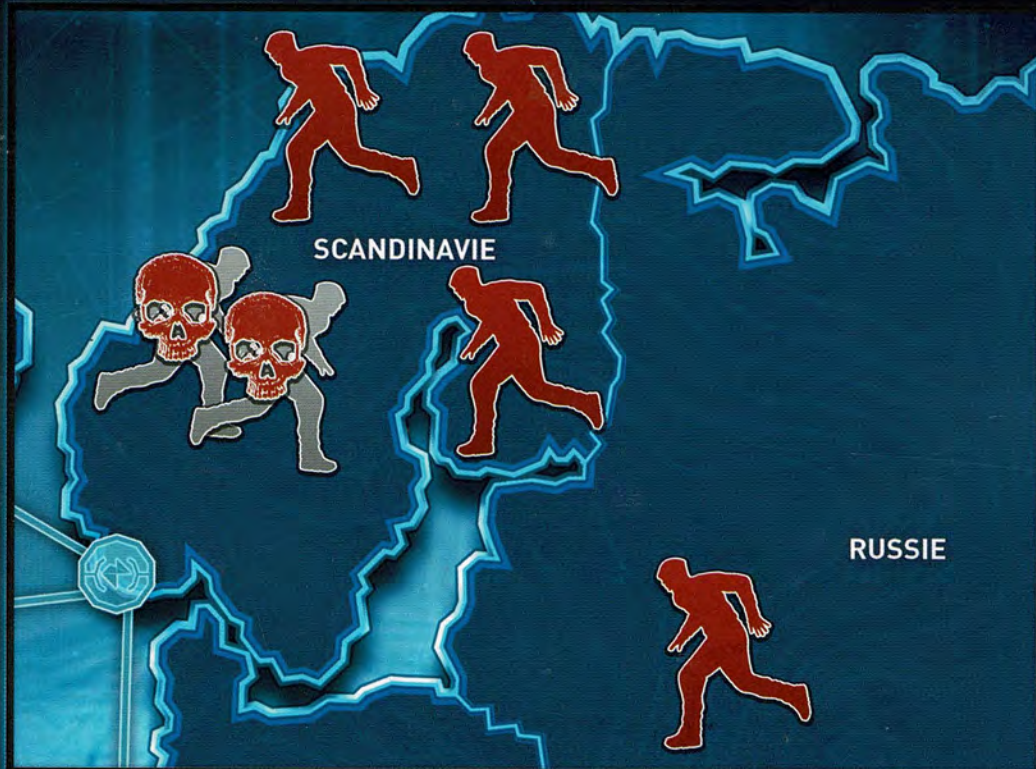
### CONFRÉRIE ROUGE



### CONFRÉRIE GRISE



## EXEMPLE DE COMBAT



La Confrérie rouge lance 3 dés d'attaque noirs et la grise lance 2 dés de défense rouge. Les dés sont classés du score le plus élevé au plus faible. Le dé noir qui affiche 6 bat le 4 du dé rouge, la Confrérie grise perd ainsi 1 Assassin. Le 3 du dé noir bat le 2 du dé rouge, la Confrérie grise perd de nouveau un Assassin et la Confrérie rouge prend le contrôle du territoire. Si la Confrérie grise avait obtenu un résultat égal ou supérieur à 3, elle aurait perdu un Assassin et aurait pu décider de poursuivre ou non l'attaque.

La Confrérie attaquante peut poursuivre le combat aussi longtemps qu'elle le souhaite jusqu'à ce qu'elle prenne le contrôle du territoire, qu'elle décide de se retirer ou si elle est vaincue. Vous jouerez avec 3 et 2 dés jusqu'à ce que vous ayez moins d'Assassins. Plus explicitement, si vous attaquez avec 2 Assassins seulement, vous ne lancerez que 2 dés.

## ATAQUES SUPPLÉMENTAIRES

Si vous sortez victorieux de l'assaut ou si vous battez en retraite, vous pouvez attaquer d'autres territoires en suivant le même processus que décrit précédemment. Si vous êtes battu et que vous perdez tous vos Assassins lors d'une attaque, vous ne pouvez plus lancer d'autres attaques.

### ■ CARTES APTITUDE

Que vous attaquiez ou que vous défendiez, n'oubliez pas que vous avez des cartes Aptitude que vous pourrez utiliser lors des combats. Vous ne pourrez certes pas retourner de carte Aptitude lors de cette phase de jeu. Vous ne pouvez le faire qu'au moment de la phase « Placez vos Assassins » de chaque tour. Mais si vous l'avez fait et que vous l'avez conservée, vous pourrez vous en servir lors d'un combat.



### ■ 3. MANŒUVREZ VOTRE CONFRÉRIE

Une fois la phase d'attaque terminée, vous pouvez effectuer une manœuvre de renforcement. Les Assassins peuvent se déplacer d'un territoire à un autre, à la condition que vous les contrôliez et dans la mesure où ils sont reliés par une frontière, par une voie de déplacement rapide ou que vous dominiez les territoires qui les séparent. Sélectionnez autant d'Assassins que vous le désirez depuis un territoire pour les déplacer sur un territoire voisin. Veillez à toujours laisser au moins 1 Assassin sur le territoire initial. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul déplacement.

## EXEMPLE DE MANŒVRE



La Confrérie rouge choisit d'envoyer des renforts en Inde depuis la Scandinavie, l'Inde étant potentiellement sous la menace d'une attaque par la Confrérie noire. La Confrérie rouge contrôle la Russie et l'Afghanistan, ses Assassins peuvent donc se déployer en passant sur ces territoires. Si la Confrérie rouge ne détenait pas le contrôle sur l'Afghanistan, elle ne pourrait pas agir de la sorte.

### 4. TIREZ UNE CARTE SI VOUS LE POUVEZ

Si vous avez conquis avec succès au moins un territoire adverse, vous pouvez tirer la première carte du tas de carte Territoire. Vous pouvez seulement tirer une carte, quelque soit le nombre de territoires que vous avez conquis. Si vous n'avez pas gagné de territoire, vous ne pouvez pas piocher de carte.

### COMMENT GAGNER ?

Vous remportez la partie de *RISK Assassin's Creed* si vous contrôlez le plus grand nombre de territoires quand la partie prend fin. Si un joueur possède l'intégralité des territoires de la carte, il gagne immédiatement la partie !

Le jeu prend généralement fin quand un joueur tire la carte Équipe Sigma.

Lorsque la carte Équipe Sigma est tirée, la partie se termine immédiatement. Les joueurs comparent donc le nombre de territoires qu'ils contrôlent. Celui qui en a le plus sous sa domination remporte la partie !

Si l'un des joueurs contrôle la totalité du plateau, il gagne sa place de Mentor de la Confrérie des Assassins !

Les cartes, les dés et les Assassins regagnent la boîte de jeu en attendant une nouvelle partie !

## VARIANTES DE JEU

Pour une partie plus longue et plus complexe, vous pouvez choisir de ne pas intégrer la carte Équipe Sigma, ce qui signifie que la partie durera jusqu'à ce qu'une Confrérie conquière l'intégralité des territoires. Dans cette version du jeu, vous risquez de manquer de cartes Territoire. Il suffit de mélanger la pile de défausse et de créer ainsi une nouvelle pile dans laquelle piocher.

## PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, les 5 Confréries d'Assassins restent en jeu sur le plateau. Chaque joueur contrôle une Confrérie, les 3 autres restent neutres. Sauf indication contraire ci-après, les règles du jeu du Risk pour une partie de 3 à 5 joueurs s'appliquent.

Le but d'une partie à 2 joueurs est de prendre le contrôle de la majorité des territoires avant que la carte Équipe Sigma ne soit tirée ou d'éliminer le joueur adverse.

### MISE EN PLACE

1. Les deux joueurs choisissent une couleur de Confrérie, les 3 autres restent neutres.
2. Mélangez les cartes Territoire et distribuez-en 12 à chaque joueur. Regardez vos cartes et placez 1 ou 2 Assassins sur les territoires correspondants sur le plateau.
3. Distribuez 6 cartes pour chacune des factions neutres et placez leurs Assassins sur le plateau de la même façon.
4. Récupérez les cartes Territoire et mélangez-les. Distribuez-en 3 pour chacune des 3 factions neutres que vous laisserez sur le côté du plateau. Placez 1 Assassin sur chacune des piles ainsi formées afin qu'il y en ait une par faction neutre. Conservez les cartes Territoire restantes dans une pile.
5. Distribuez 1 carte Fragment de mémoire à chaque joueur.
6. Distribuez 3 cartes Aptitude à chaque joueur.

Le jeu se poursuit de la même manière que lors d'une partie à 3-5 joueurs, à une exception près : à chaque tour, 3 Assassins doivent être ajoutés à 1 faction neutre.

Les Assassins peuvent être placés sur 1, 2 ou 3 territoires appartenant à une seule et même faction neutre.

### S'EMPARER D'UNE FACTION D'ASSASSINS NEUTRE

Si vous conquérez le dernier territoire contrôlé par une faction neutre, vous obtenez les 3 cartes placées sous l'Assassin de la couleur de cette dernière au début de la partie. Ajoutez-les à votre main et échangez-les quand vous le souhaitez.

**WORK  
IN THE  
DARK TO  
SERVE  
THE  
LIGHT**







# ASSASSIN'S CREED

© 2019 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

RISK is a trademark of HASBRO and is used with permission. © 2019 HASBRO. All Rights Reserved.

Fabriqué par : Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Winning Moves France SAS - 66, rue Marceau - 93100 Montreuil.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr) [www.winningmoves.fr](http://www.winningmoves.fr)



Z00091010 129Z00091010