

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TABLEAU DE MISE EN PLACE

ORDRE DE JEU	NOMBRE DE JOUEURS			
	2	3	4	5
JOUEUR 1	REBELLES JAUNES ET ORANGES TROUPES DE DÉPART: 40 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 15	REBELLES JAUNES ET ORANGES TROUPES DE DÉPART: 30 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 15	REBELLES ORANGES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8	REBELLES ORANGES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8
JOUEUR 2	TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES ET GRISES TROUPES DE DÉPART: 45	TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 7	TROUPES IMPÉRIALES GRISES TROUPES DE DÉPART: 31	TROUPES IMPÉRIALES GRISES TROUPES DE DÉPART: 31
JOUEUR 3		TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES ET GRISES TROUPES DE DÉPART: 35	REBELLES JAUNES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8	TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8
JOUEUR 4			TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES TROUPES DE DÉPART: 31	REBELLES JAUNES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8
JOUEUR 5				TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES TROUPES DE DÉPART: 31
NEUTRE (PAS DE TOUR)	TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 7		TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8	

RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UN TOUR

RISK® STANDARD

PHASE 1: RECENSEMENT PLANÈTES / RÉGIONS

PHASE 2: ÉCHANGE DE CARTES

PHASE 3: PLACEMENT DES RENFORTS

PHASE 4: INVASION

PHASE 5: MANŒUVRE STRATÉGIQUE

PHASE 6: PIOCHER UNE CARTE

RISK® STAR WARS® ÉDITION TRILOGIE

PHASE 1: PLACEZ LES JETONS (EMPIRE SEULEMENT)

PHASE 2: RECENSEMENT DES PLANÈTES

PHASE 3: ÉCHANGE DE CARTES POUR DES TROUPES / VAISSEAUX

PHASE 4: PLACEMENT DES RENFORTS

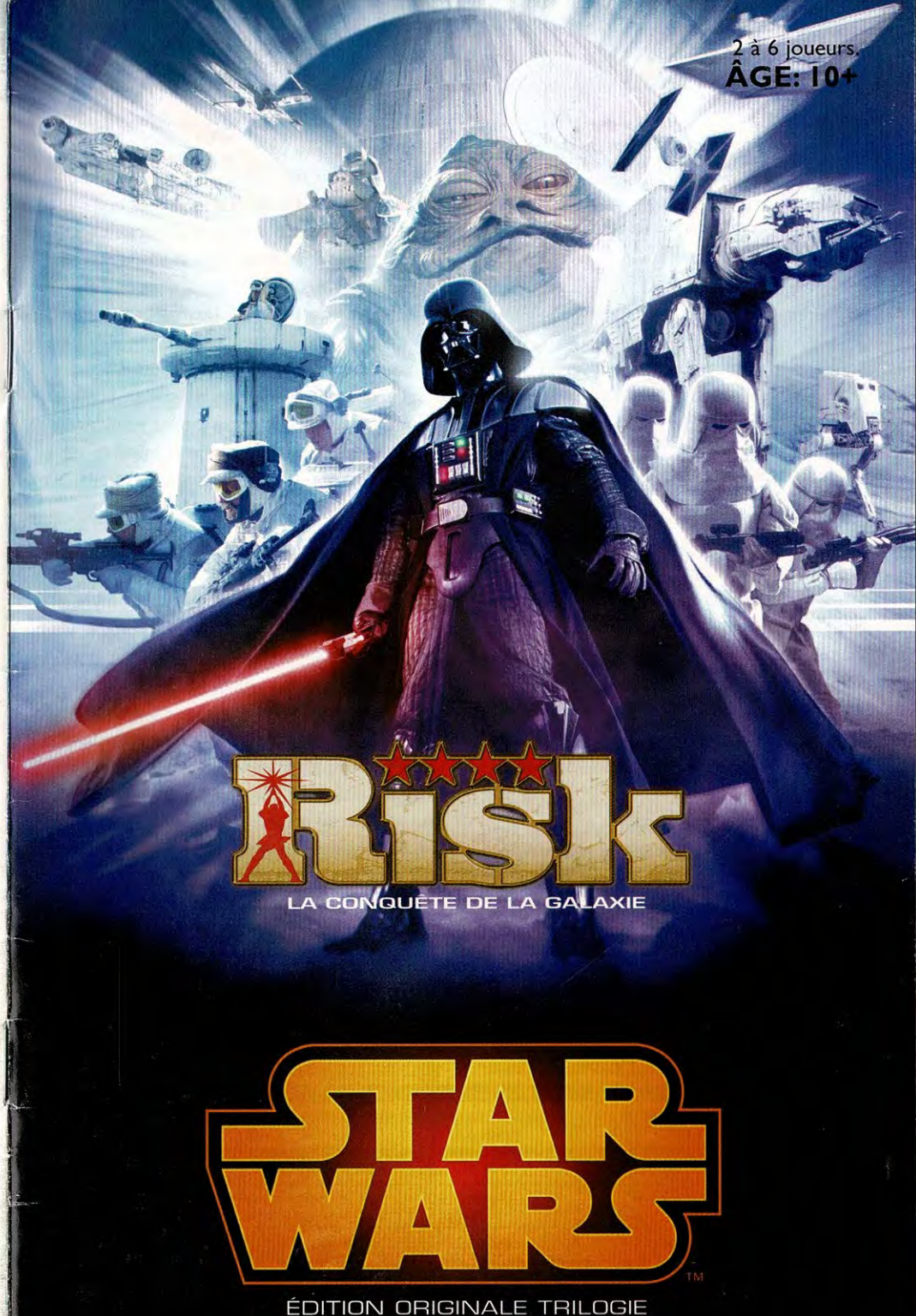
PHASE 5: INVASION

PHASE 6: RENFORCER DES TROUPES

PHASE 7: RENFORCER LA FLOTTE DE VAISSEAUX

PHASE 8: DÉPLACEMENT DE L'ÉTOILE NOIRE (EMPIRE SEULEMENT)

PHASE 9: PIOCHER UNE (OU PLUSIEURS) CARTES



CONTENU

1 plateau • 5 armées (de différentes couleurs) • 18 vaisseaux de l'empire • 18 vaisseaux de la Rébellion • 9 vaisseaux Hutt • 2 Étoiles de la mort • 27 cartes Faction Empire • 27 cartes Faction Rébellion • 27 cartes Faction Hutt. 5 dés à 6 faces • 4 dés à 8 faces • 5 jetons « base impériale » • 3 jetons « champ d'astéroïdes ».

MISE EN PLACE

Retirez toutes les pièces de leur emballage. Jetez les emballages. Détachez soigneusement les jetons prédécoupés. Jetez les déchets cartonnés.

INTRODUCTION

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Nous sommes en pleine guerre civile. Les vaisseaux rebelles, attaquant depuis une base secrète, ont gagné leur première victoire sur le maléfique Empire galactique. Pendant ce temps, Jabba le Hutt, l'infâme gangster, associé à des chasseurs de prime, cherche à tirer profit de la lutte galactique en cours.

COMMENT LIRE LA RÈGLE

RISK Stars Wars édition Trilogie peut être joué de différentes façons. Avant de lire cette règle, les choses seront grandement simplifiées si vous pouvez répondre à ces questions:

Avez-vous déjà joué au Risk dans sa version standard? Si vous connaissez déjà les règles

NOMBRE DE JOUEURS	HUTTS	EMPIRE & ALLIANCE REBELLE	SECTIONS QUE VOUS POUVEZ PASSER
2	NEUTRE	SOLO	PASSER : SECTION 4 : JOUER EN ÉQUIPE
3	ACTIF	SOLO	PASSER : SECTION 3 : HUTTS NEUTRES ET SECTION 4 : JOUER EN ÉQUIPE
4	NEUTRE	EQUIPES	LISEZ TOUTE LES SECTIONS
5	ACTIF	EQUIPES	PASSER : SECTION 3 : HUTTS NEUTRES

standard et que vous voulez démarrer rapidement une partie de RISK Stars Wars édition Trilogie, passez simplement la **Section 1 : Risk standard** et lisez le reste des instructions. Vous pourrez toujours revenir en arrière si vous avez un problème. Vous pouvez aussi utiliser cette édition pour jouer avec les règles standard, en enlevant les éléments de jeu spécifiques. Si vous découvrez le jeu RISK, nous vous suggérons de ne lire que la **Section 1 : Risk standard** et de suivre ces règles jusqu'à ce que le jeu vous devienne familier. Alors seulement, vous lirez les autres sections qui contiennent les règles spécifiques du RISK Stars Wars édition Trilogie.

Combien de joueurs pour la première partie? Au RISK Stars Wars édition Trilogie, il y a trois Factions qui s'affrontent : l'Empire, l'Alliance Rebelle et les Hutts. Ces 3 factions sont toujours en jeu, mais elles sont représentées différemment selon le nombre de joueurs. Parfois, les Hutts sont Actifs (contrôlés par un joueur), parfois ils sont neutres (leurs pièces sont placées sur le plateau en début de partie, mais ils ne sont contrôlés par aucun joueur et ne peuvent pas attaquer). Parfois également, l'Alliance Rebelle et l'Empire sont contrôlés chacun par un seul joueur (solo), et parfois par des équipes.

Utilisez ce tableau pour déterminer quelles sections vous pouvez passer pour commencer rapidement votre première partie.

SECTION 1 : RISK® STANDARD 3 À 4 JOUEURS

BÛT DU JEU

Lorsque vous jouez au RISK standard, vous gagnez lorsque vous avez vaincu toutes les troupes de vos adversaires et que vous contrôlez tout le plateau.

APERÇU DU MATÉRIEL

Commencez par placer tous les éléments de jeu bien en vue. En lisant les règles, repérez ces pièces afin de connaître leur fonctionnement.

LE PLATEAU

Il ne s'agit pas d'une carte de l'ensemble de la galaxie Star Wars (qui contient des dizaines de milliers de planètes inhabitées), mais d'une carte des planètes importantes dans la Trilogie. Le plateau est divisé en 42 planètes, chacune ayant un nom. Ces planètes sont regroupées en 6 Régions, chacune d'une couleur différente.

Vos troupes pourront se déplacer d'une planète à l'autre dans la mesure

RÉGION	COULEUR	NOMBRE DE PLANÈTES
BORDURE MÉDIANE	GRIS	11
NOYAU GALACTIQUE	ROUGE	9
BORDURE EXTÉRIEURE	ORANGE	8
SECTEUR ELROOD	BLEU	6
CORRIDOR D'ISON	JAUNE	4
ESPACE SAUVAGE	VERT	4

où les planètes sont adjacentes, c'est-à-dire qu'elles possèdent une frontière commune ou qu'elles sont reliées par une ligne de l'hyperespace.









▲ *Exemple : la planète de Gamorr est adjacente à Rodia, Kothlis, Bothawui et Nar Shaddaa parce qu'elle a avec elles une frontière commune. Gamorr est également adjacente à Exarga car elles sont reliées par une ligne de l'hyperespace. Les Forces situées sur Gamorr peuvent attaquer toutes ces planètes. Mais attention ! Les Forces sur Gamorr peuvent aussi ÊTRE attaquées par toutes ces planètes. Falléen n'est pas adjacente à Gamorr car elles n'ont pas de frontière commune et ne sont pas reliées par une ligne de l'hyperespace.*

LES PIÈCES PLASTIQUE

Il y a 3 séries de pièces originales et 5 couleurs différentes dans le jeu. Dans le RISK standard, chaque joueur utilise une couleur différente pour représenter ses armées. Il y a juste assez de pièces incluses pour une partie de Risk standard à 3 ou 4 joueurs.

Chaque armée a 2 figurines représentant les troupes. Toutes les troupes ont les mêmes fonctions, les pièces représentent simplement des tailles de troupes différentes. Utilisez vos troupes pour conquérir et contrôler les planètes. ▼

L'ALLIANCE REBELLE (JAUNE ET ORANGE)	
SOLDAT REBELLE // REPRÉSENTE 1 TROUPE 	SNOWSPEEDER // REPRÉSENTE 3 TROUPES 
L'EMPIRE (BLANC ET GRIS)	
STORMTROOPER // REPRÉSENTE 1 TROUPE 	AT-ST // REPRÉSENTE 3 TROUPES 
LES HUTTS (VERT)	
GARDE GAMORRÉEN // REPRÉSENTE 1 TROUPE 	RANCOR // REPRÉSENTE 3 TROUPES 

Pendant la partie, vous aurez beaucoup de pièces sur le plateau, parfois beaucoup sur une seule planète. N'hésitez pas à remplacer 3 pièces d'une troupe par une pièce de 3 troupes pour gagner de la place.

Exemple/ sur Hoth, le joueur orange a un Snowspeeder et 2 soldats rebelles. Puisqu'un snowspeeder vaut 3 troupes et un soldat rebelle vaut 1 troupe, le joueur orange a 5 troupes sur Hoth (3+1+1). Le joueur gris a 2 AT-ST et 1 stormtrooper sur Bespin, ce qui représente 7 troupes (3+3+1). ▶



LES DÉS

Les dés à 6 faces sont utilisés pour attaquer et défendre les planètes.

LES CARTES FACTION

Il y a 3 paquets de cartes Faction. Pour une partie de RISK standard, mélangez les 3 paquets. Les cartes seront utilisées pour obtenir des bonus de troupes.

AUTRES ÉLÉMENTS

Placez les jetons Vaisseau, les jetons Base Impériale, les jetons Champ d'astéroïdes, les dés à 8 faces et les Étoiles noires dans la boîte. Vous n'en avez pas besoin pour une partie de RISK standard.

DÉMARRER LA PARTIE

Placez le plateau à portée de chaque joueur. Puis mélangez les cartes Faction en un seul paquet. Mettez enfin les dés à 6 faces près du plateau.

Chaque joueur choisit une couleur, prend toutes les pièces de cette couleur, les pose près de lui et en tire le nombre de troupes de départ. Au RISK standard, la couleur choisie n'a pas d'importance. Au RISK standard, le nombre de troupes de départ dépend du nombre de joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS	TROUPES DE DÉPART
3 JOUEURS	35 CHACUN
4 JOUEURS	30 CHACUN

Les troupes de départ seront placées sur le plateau de jeu avant de commencer la partie.

REVENDIQUER LES PLANÈTES (PLANIFIER VOTRE STRATÉGIE)

Chaque armée va maintenant revendiquer une planète à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les planètes soient contrôlées. Les joueurs lancent un dé à 6 faces. Celui qui obtient le résultat le plus haut commence, suivi du joueur situé à sa gauche.

Pour revendiquer une planète, prenez l'une de vos troupes de départ et placez-la sur une planète vide de votre choix. Vous contrôlez désormais cette planète. Le joueur suivant place l'une de ses troupes sur une autre planète vide, revendiquant celle-ci. On continue ainsi jusqu'à ce que les 42 planètes soient revendiquées. Il importe peu si certains joueurs contrôlent une planète de plus que les autres.

IMPORTANT : À partir de maintenant, il n'y aura plus jamais de planète non revendiquée sur le plateau. Le contrôle de la planète peut passer d'un joueur à l'autre (celui qui y place ses troupes), mais une planète ne sera jamais non revendiquée.

RENFORCER DES PLANÈTES (PRÉPARER LA GUERRE)

Maintenant que toutes les planètes ont été revendiquées, vous pouvez commencer à les renforcer. Plus vous aurez de troupes sur une planète, plus elle sera facile à défendre et plus vous pourrez lancer d'attaques à partir de celle-ci. Renforcer une planète est aisé: placez simplement une de vos troupes de départ sur une planète que vous contrôlez déjà. Vous ne pouvez pas placer de renfort sur une planète ennemie.

Quand vous avez renforcé une de vos planètes, le joueur suivant renforce l'une des siennes, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les troupes de départ soient déployées.

Il n'y a pas de limite au nombre de troupes pouvant occuper une planète, mais chaque planète doit contenir au minimum UNE troupe. Vous pouvez choisir de renforcer une seule planète à l'aide de nombreuses troupes, ou de répartir vos troupes entre toutes vos planètes.



NOTES:

GÉNÉRAL

À chaque tour, vous recevrez de nouvelles troupes qui seront utilisées pour renforcer votre armée. Vous pouvez dans certains cas utiliser des cartes pour obtenir des troupes supplémentaires. Vous envahirez certainement une ou plusieurs planètes. Si vous réussissez, vous pourrez ramasser une carte à la fin de votre tour. Mais que vous engagiez ou non un combat, vous devrez repositionner vos forces.

ORDRE DU JEU

Lancez le dé à 6 faces 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 gauche.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

(6 phases simples)

PHASE 1 : RECENSEMENT DES PLANÈTES / RÉGIONS

Au début de votre tour, vous recevez des troupes supplémentaires pour renforcer vos planètes. Le nombre de troupes de renfort dépend du nombre de planètes et de régions (éventuellement) que vous contrôlez.

RECENSEMENT DES PLANÈTES

Comptez le nombre de planètes que vous contrôlez et divisez ce nombre par 3 (arrondissez à l'unité inférieure) pour connaître le nombre de troupes à recevoir.

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

Prenez les renforts dans la réserve de votre armée et placez-les devant vous. Ce sont les premières troupes de votre pile de renforts.

Vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous pour vous aider à calculer le nombre de renforts à recevoir.

PLANÈTES	RENFORTS
1-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6
21-23	7
24-26	8
27-29	9
30-32	10
33-35	11
36-38	12
39-41	13

CONTRÔLE D'UNE RÉGION

Vous recevez également des renforts si vous contrôlez totalement une région. Souvenez-vous qu'une région est un groupe de planètes de la même couleur. Pour contrôler une région, vous devez occuper toutes les planètes de cette région.

Le nombre de troupes octroyées dépend de la région que vous contrôlez (reportez-vous au nombre indiqué à droite de chaque nom de région sur le plateau). Par exemple, contrôler la région de la Bordure Médiane vous octroiera 5 renforts supplémentaires. Prenez le nombre de troupes adéquat dans votre réserve et ajoutez-les à votre pile de renforts.



PHASE 2 : ÉCHANGE DE CARTES

Cette information semble un peu prématurée ici parce que vous ne savez pas encore comment obtenir des cartes (vous verrez cela dans la phase 9). Mais c'est maintenant que vous pouvez utiliser une série de 3 cartes pour obtenir des renforts supplémentaires. Reportez-vous au tableau ci-dessous (également

SÉRIE	RENFORTS SUPPLÉMENTAIRES
3 CHASSEURS	4
3 BOMBARDIERS	5
3 VAISSEAUX CAPITALAUX	6
1 CHASSEUR, 1 BOMBARDIER, 1 VAISSEAU CAPITAL	7

sur le plateau), mettez votre série de 3 cartes dans la pile de défausse et ajoutez ces nouveaux renforts à votre pile de renforts

Au RISK standard, si vous possédez 5 cartes ou plus, vous DEVEZ échanger une série durant votre tour.

PHASE 3 : PLACEMENT DES RENFORTS (Sur les planètes sous votre contrôle)

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

PHASE 4 : INVASION

Les invasions constituent la partie principale de votre tour. Il s'agit d'attaquer les armées adverses et tenter de conquérir leurs planètes. Vous pouvez choisir combien de fois vous voulez attaquer, dans quel ordre vous voulez attaquer et le moment où vous voulez mettre fin à la phase de combat pour ce tour.

Vous pouvez également choisir de ne pas attaquer du tout (en ce cas, allez à l'étape 5) ou bien d'attaquer jusqu'au quasi-épuisement de vos troupes. Vous pouvez même attaquer plusieurs planètes lors de votre tour.

QUELQUES MOTS SUR LE COMBAT

Terminologie employée pour le combat:

- L'*attaquant* est le joueur à qui c'est le tour.
- Le *défenseur* est le joueur attaqué.
- Une *invasion* est une attaque contre une planète unique et peut être constituée de plusieurs batailles. Elle continue jusqu'à la prise de la planète ou l'annulation de l'invasion par l'attaquant. Vous pouvez attaquer plus d'une planète pendant votre tour.
- 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.

OÙ ENVAHIR ?

Vous pouvez essayer d'envahir toute planète contrôlée par un autre joueur à condition que vous ayez une frontière commune avec la planète ciblée, ou qu'une ligne de l'hyperespace vous y relie (voir page 3). Choisissez une planète occupée par vos troupes et annoncez quelle planète adjacente vous souhaitez envahir.

COMMENT COMBATTRE ?

Attaquer

Vous devez posséder AU MOINS deux troupes sur la planète d'où l'offensive est lancée (une troupe doit toujours rester en arrière pour protéger la planète d'où vous lancez l'offensive).

Vous devez annoncer le nombre de troupes qui s'impliquent dans l'offensive. Le nombre MAXIMUM de troupes qui peuvent être impliquées dans une bataille est de 3, quel que soit le nombre de troupes que vous possédez sur la planète d'où est lancée l'offensive.

Défendre

Ensuite, le défenseur décide combien de troupes il utilise pour défendre la planète. Vous pouvez défendre avec 1 ou 2 troupes. Vous pouvez avoir plus de troupes sur la planète, mais 2 est le nombre maximum de troupes qui peuvent défendre lors d'une bataille. La planète attaquée est défendue ou bien jusqu'à la défaite de votre dernière troupe ou bien si l'attaquant choisit de stopper son offensive vers cette planète.

Plan de bataille

Chaque camp lance 1 dé à 6 faces pour chaque troupe qui attaque (1, 2 ou 3) ou qui défend (1 ou 2). Les deux joueurs lancent leurs dés en même temps et vous comparez les résultats.

LE RÉSULTAT DE LA BATAILLE

Le MEILLEUR RÉSULTAT de l'attaquant est comparé au MEILLEUR RÉSULTAT du défenseur. Le MEILLEUR des deux résultats l'emporte et le perdant retire une troupe du Champ de Bataille. Mettez la troupe vaincue dans sa pile de troupes. **IMPORTANT** : en cas d'égalité, le défenseur est **TOUJOURS** déclaré vainqueur.

Si les deux joueurs lancent plus d'un dé, les deux MEILLEURS RÉSULTATS SUIVANTS sont comparés. Une fois encore, le plus faible perd une troupe.

STOPPER UNE OFFENSIVE

Quand la bataille est terminée, les troupes restantes sont renvoyées sur les planètes respectives du plateau de jeu. L'attaquant peut alors choisir de stopper son offensive vers ce territoire et lancer une offensive vers une autre planète, lancer une offensive vers une planète qu'il a déjà attaquée précédemment ou mettre fin à sa phase de combat pour ce tour.

ATTAQUER À PARTIR D'UNE AUTRE PLANÈTE

Entre les batailles, vous pouvez changer la planète d'où part l'offensive et ainsi continuer d'attaquer une même planète à partir d'une autre de vos planètes adjacentes. Par contre, vous n'avez pas le droit d'utiliser des troupes de planètes différentes pendant une bataille (toutes vos troupes doivent être issues de la même planète).

RÉUSSIR UNE OFFENSIVE ET ENVAHIR UN TERRITOIRE

Si, durant une bataille, vous éliminez toutes les troupes qui défendaient une planète, vous réussissez votre offensive et vous envahissez la planète. Déplacez les unités qui ont gagné la bataille, en les amenant sur la planète que vous venez

de conquérir.

À titre de récompense, vous pouvez déplacer autant de troupes que vous le désirez, de la planète d'où partait l'offensive vers la planète conquise. Toutefois, souvenez-vous qu'au moins UNE troupe doit rester sur la planète d'origine. À aucun moment une planète ne doit être laissée vide. Note : vous devez effectuer le déplacement supplémentaire de troupes 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 qu'il possédait (s'il en avait) et ajoutez-les à votre main. Si vous possédez alors 5 cartes ou plus, vous DEVEZ IMMÉDIATEMENT échanger autant de séries qu'il faudra pour revenir à 4 cartes ou moins. Vous recevez bien sûr les renforts adéquats pour ces séries. Placez ces troupes sur vos planètes avant de continuer votre tour.

PHASE 5 : MANŒUVRE STRATÉGIQUE (Sécurisez vos frontières)

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

Pour effectuer une manœuvre stratégique, vous pouvez déplacer autant de troupes que vous le désirez depuis l'une de vos planètes vers une autre de vos planètes « connectée » à celle-ci. Attention une planète ne doit pas rester vide !

Des planètes sont « connectées » si elles sont adjacentes ou si vous pouvez aller de l'une à l'autre en ne passant que par des territoires que VOUS CONTRÔLEZ. Vous ne pouvez pas passer à travers des territoires ennemis.

Note : la manœuvre stratégique n'est pas une attaque.

PHASE 6 : PIOCHER UNE CARTE (Si vous avez réussi une invasion)

Si vous avez envahi au moins UNE planète ennemie durant votre tour, vous recevrez une carte. Piochez la première carte de la pile et ajoutez-la à votre main. Quel que soit le nombre de planètes conquises, vous ne recevrez qu'une seule carte durant cette phase. C'est maintenant le tour du joueur suivant.

EN FIN DE PARTIE (Pénurie de troupes)

Lorsque la partie touche à sa fin, il peut arriver de manquer de pièces à placer sur vos planètes. Commencez par remplacer autant que possible 3 pièces de 1 troupe par 1 pièce de 3 troupes. Si cela ne suffit pas, prenez pour symboliser votre armée les pièces d'une couleur éliminée ou non utilisée.

GAGNER LA PARTIE

Au RISK standard, le premier joueur - à avoir éliminé toutes les troupes adverses et à contrôler les 42 planètes du plateau de jeu - a conquis la galaxie et gagne la partie.

SECTION 2: RISK® STAR WARS ÉDITION ORIGINALE TRILOGIE 2 À 5 JOUEURS

BUT DU JEU

Lorsque vous jouez au RISK Star Wars

Édition Trilogie, il y a 3 Factions en jeu avec chacune un but différent pour gagner la partie:

- **L'Alliance Rebelle** doit découvrir et détruire l'Empereur, qui se cache dans l'une de ses Bases Impériales. Il est le cerveau du maléfique Empire Galactique.
- **L'Empire** doit éliminer toutes les forces Rebelles... Tout balayer !
- Les **Hutts** doivent prendre le contrôle de 10 des 13 planètes à ressources. Au moment où la 10ème planète à ressources a été conquise, la partie s'arrête et les Hutts ont gagné.

ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Vous utiliserez beaucoup d'éléments supplémentaires au RISK Star Wars Édition Trilogie, ainsi que des éléments améliorés de la version classique.

LES CARTES FACTION

Il y a 3 paquets différents de Cartes Faction – un pour chaque faction du jeu. Ils doivent être séparés par couleur (Empire-rouge ; Alliance Rebelle-gris ; Hutts-vert) mais ils fonctionnent tous de la même façon. Les cartes servent à gagner des bonus de troupes, construire des vaisseaux et ont des effets spéciaux.

COMPTeur DE LA FORCE (SUR LE PLATEAU)

Vous trouverez sur le plateau un « COMPTEUR de la Force ». Il est utilisé pendant la partie pour noter si la Force bascule du côté obscur (Empire) ou du côté lumineux (La Rébellion). Le compteur de la Force n'a pas d'incidence sur les Hutts. Nous verrons cela en détail plus tard.

COMPTeur DE PLANÈTES À RESSOURCES (SUR LE PLATEAU)

Vous trouverez sur le plateau un compteur intitulé « Planètes à ressources ». Il est utilisé pendant la partie pour noter combien de planètes à ressources (vertes) sont contrôlées par les Hutts. Ce décompte n'a d'incidence ni sur la Rébellion ni sur l'Empire et n'est pas utilisé pour les parties à 2 et à 4 joueurs.










LES ÉTOILES NOIRES

Il y a 2 Étoiles Noires dans le jeu. La première est utilisée comme curseur

sur le compteur de la Force et le ou les joueur(s) de l'Empire utilisent l'autre pour terroriser la galaxie.

LES VAISSEAUX

Chaque faction possède également des jetons de carton représentant 3 catégories de vaisseaux : les Chasseurs, les Bombardiers et les Vaisseaux Capitaux. Les vaisseaux ne servent pas à conquérir les planètes. Ils ne servent qu'à assister les troupes au sol pour l'attaque comme pour la défense lors des invasions. Et contrairement aux troupes au sol, les catégories de vaisseaux ne sont pas interchangeables. ▼

LES VAISSEAUX REBELLES		
<p>CHASSEUR X-WING REPRÉSENTE 1 CHASSEUR</p> 	<p>Y-WING REPRÉSENTE 1 BOMBARDIER</p> 	<p>CROISEUR REBELLE REPRÉSENTE 1 VAISSEAU CAPITAL</p> 
LES VAISSEAUX DE L'EMPIRE		
<p>CHASSEUR TIE REPRÉSENTE 1 CHASSEUR</p> 	<p>BOMBARDIER TIE REPRÉSENTE 1 BOMBARDIER</p> 	<p>DESTROYER STELLAIRE REPRÉSENTE 1 VAISSEAU CAPITAL</p> 
LES VAISSEAUX DES HUTTS		
<p>IG-2000 REPRÉSENTE 1 CHASSEUR</p> 	<p>ESCLAVE I REPRÉSENTE 1 BOMBARDIER</p> 	<p>LE CROISEUR DE JABBA REPRÉSENTE 1 VAISSEAU CAPITAL</p> 

LE DÉ À 8 FACES

Certaines cartes et certains vaisseaux vous permettront d'utiliser le dé à 8 faces.

LES JETONS BASE IMPÉRIALE

Ces jetons représentent les Bases Impériales contrôlées par l'Empire. Au début de chaque tour de l'Empire, un jeton Base Impériale doit être posé face cachée sur le plateau. Ces jetons ajoutent des bonus pour défendre les planètes sur lesquelles ils se trouvent, et l'un d'entre eux cache l'Empereur.

LES JETONS CHAMPS D'ASTÉROÏDES

Ces jetons sont posés sur le plateau pour remplacer les planètes pulvérisées par l'Étoile Noire. Un champ d'astéroïdes ne peut ni être attaqué ni servir à une manœuvre stratégique.

MISE EN PLACE

(Vous sentez-vous bienfaisant, maléfique ou indifférent ?)

- Séparez les cartes Faction en 3 paquets, Empire, Rébellion et Hutts (référez-vous aux dos de cartes). Battez les cartes des 3 paquets et posez-les à côté du plateau.
- Placez l'une des deux Étoiles noires sur le plateau, sur la case de départ (blanche entourée de rouge) du compteur de la Force. Donnez l'autre Étoile noire au joueur de l'Empire (s'il y a 2 joueurs de l'Empire, ils décident ensemble comment l'utiliser. Voir plus loin...)

- Sortez les dés à 8 faces et mettez-les avec les dés à 6 faces à côté du plateau.
- Mettez sur la table les jetons Base Impériale face cachée (icône Base Impériale visible) et mélangez-les. Puis empilez-les face cachée et posez-les à côté du plateau, près d'une armée Impériale.
- Décidez du nombre de joueurs et des factions que vous voulez contrôler, ce qui déterminera la couleur que vous utiliserez, votre place autour du plateau, l'ordre des joueurs, le nombre de troupes de départ et d'éventuelles limitations lors de la revendication des planètes. Toutes ces informations sont résumées dans le tableau de mise en place page 13. Les joueurs numérotés de 1 à 5 dans ce tableau doivent se positionner, dans cet ordre, dans le sens des aiguilles d'une montre. De plus, s'il y a une armée neutre, aucun joueur ne jouera cette couleur, mais il faudra utiliser ces pièces lors de la mise en place.

NOTE : dans une partie à 2 joueurs, vous pouvez mélanger les pièces jaunes et oranges de la Rébellion, ainsi que les pièces blanches et grises de l'Empire, ceci afin d'avoir suffisamment de troupes pour terminer la partie.

- Chaque joueur prend toutes les pièces et les vaisseaux de sa couleur et prélève le nombre de troupes de départ adéquat. On fait de même avec les troupes de départ de l'armée neutre (si nécessaire). Référez-vous au tableau de la page 13 pour déterminer le nombre de troupes de départ.

TABLEAU DE MISE EN PLACE

Rebelles et aux Hutts. Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, après avoir revendiqué sa 7ème planète, le joueur

ORDRE DE JEU	NOMBRE DE JOUEURS			
	2	3	4	5
JOUEUR 1	REBELLES JAUNES ET ORANGES TROUPES DE DÉPART: 40 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 15	REBELLES JAUNES ET ORANGES TROUPES DE DÉPART: 30 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 15	REBELLES ORANGES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8	REBELLES ORANGES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8
JOUEUR 2	TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES ET GRISES TROUPES DE DÉPART: 45	TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 7	TROUPES IMPÉRIALES GRISES TROUPES DE DÉPART: 31	TROUPES IMPÉRIALES GRISES TROUPES DE DÉPART: 31
JOUEUR 3		TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES ET GRISES TROUPES DE DÉPART: 35	REBELLES JAUNES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8	TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8
JOUEUR 4			TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES TROUPES DE DÉPART: 31	REBELLES JAUNES TROUPES DE DÉPART: 28 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8
JOUEUR 5				TROUPES IMPÉRIALES BLANCHES TROUPES DE DÉPART: 31
NEUTRE (PAS DE TOUR)	TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 7		TROUPES HUTTS VERTES TROUPES DE DÉPART: 25 LIMITE DE REVENDICATION DE PLANÈTES: 8	

REVENDIQUER DES PLANÈTES

(Les Hutts et les Rebelles ont des limitations)

Lorsqu'aucune faction n'est neutre, les règles pour revendiquer une planète sont les mêmes que celles du RISK standard (voir page 5). Si les Hutts sont utilisés comme faction neutre, reportez-vous à la **Section 3 : Hutts neutres**.

Il y a quelques limitations (indiquées sur le tableau ci-dessus) au nombre de planètes de départ accordées aux

Hutt cessera de revendiquer des planètes et utilisera le reste de ses pièces au moment de renforcer ses planètes. De même, après avoir revendiqué sa 15ème planète, le joueur de l'Alliance Rebelle cessera de revendiquer et laissera le joueur de l'Empire revendiquer le reste des planètes ; une fois toutes les planètes revendiquées par l'Empire et l'Étoile noire placée (voir page 14), les joueurs jouent à nouveau à tour de rôle et renforcent leurs planètes, comme à l'accoutumée.

PLACER L'ÉTOILE NOIRE- JOUEUR DE L'EMPIRE SEULEMENT

(Sur une planète contrôlée par l'Empire)

Après avoir revendiqué sa dernière planète, le joueur de l'Empire doit décider de l'emplacement de l'Étoile noire. Durant la partie, l'Étoile noire peut être déplacée sur n'importe quelle planète, mais, en tout début de partie, elle DOIT être placée sur une planète contrôlée par l'Empire.

- Gardez à l'esprit, au moment de la poser, que l'Étoile noire a 2 fonctions :
Fonction défensive : une planète contrôlée par l'Empire et qui héberge l'Étoile noire ne peut pas être attaquée (elle pourra l'être quand l'Étoile noire se sera déplacée ou aura été détruite).
- Fonction offensive : l'Étoile noire peut être déplacée sur les planètes contrôlées par vos adversaires ce qui a pour effet de les réduire en poussière, avec tout ce qu'il y a dessus (troupes, vaisseaux). Cela nécessite d'activer certaines cartes Faction spéciales de l'Empire, c'est rare mais très efficace. Voir explications détaillées en phase 8.

Une fois l'Étoile noire placée, on commence à renforcer les planètes, en commençant par le premier joueur. Renforcer des planètes au RISK Star Wars Édition Trilogie se fait de la même façon que dans la version du RISK standard (voir page 5 « Renforcer des Planètes » pour plus de détails.)

NOTES

APERÇU

Au début de votre tour, vous recevez des troupes supplémentaires pour renforcer vos planètes. Vous avez également la possibilité de jouer des cartes pour

obtenir de nouvelles troupes, pour construire des vaisseaux, ou les jouer pour leurs effets. Si vous avez envahi au moins UNE planète ennemie durant votre tour, vous recevez une ou plusieurs cartes à la fin de votre tour, puis vous exécutez une manœuvre stratégique. Si vous représentez l'Empire ; vous poserez également des jetons Base Impériale et déplacerez l'Étoile noire (et parfois commanderez le feu).

CARTES FACTION

(3 fonctions)

Vous amasserez des cartes en conquérant des planètes contrôlées par des factions rivales. Vous pouvez utiliser ces cartes de trois façons : ou bien pour acquérir de nouvelles troupes, ou bien pour bâtir des vaisseaux, ou bien les jouer pour leurs effets. Tout au long de la partie, vous devrez décider que choisir pour servir au mieux votre stratégie et gagner la partie.

Les effets des cartes correspondent à des moments précis de la partie, chaque carte indique le moment où elle peut être jouée pour ses effets. Lisez attentivement sur la carte pour savoir quand elle peut être jouée pour ses effets. Vous pouvez lors de votre tour jouer autant de cartes pour leurs effets que vous le voulez. Cela sera bien utile au moment des grandes manœuvres (la Rébellion attaquant l'Étoile noire ou l'Empereur, ou bien les Hutts contrôlant leur 10ème planète à ressources, ou encore l'Empire balayant les Rebelles une fois pour toutes).

IMPORTANT : Il peut arriver que certains effets des cartes entrent en conflit avec les principes généraux de la règle. En ce cas, suivez les recommandations de la carte.

COMPTEUR DE LA FORCE

(Le côté lumineux aide les Rebelles, le côté obscur aide l'Empire)

En début de partie, le curseur du Compteur de la Force est toujours placé sur la case entourée de rouge du compteur, située à gauche de la case d'équilibre et donc du côté obscur de la Force. Quand la Force est du côté obscur, le compteur indique que les joueurs de l'Empire peuvent piocher une ou deux cartes à la fin de leur tour, en plus des cartes gagnées pour avoir envahi au moins une planète ennemie durant le tour. Si la force est du côté lumineux, les joueurs Rebelles peuvent piocher une ou deux cartes à la fin de leur tour. Quand la Force est équilibrée, il n'y a pas de règle particulière.

Le compteur de la Force peut également faciliter ou rendre plus difficile la destruction de l'Étoile noire par les Rebelles, en ajoutant ou en soustrayant 1, 2 ou 3 des lancers de dés d'attaque. Cela est expliqué en détail dans la section : Attaquer l'Étoile noire.

Les Rebelles et l'Empire peuvent déplacer le Compteur de la Force de la façon suivante :

- Les deux factions peuvent utiliser un effet spécial sur une carte Faction. Les cartes indiquent le moment où les effets peuvent être activés et de combien de cases le curseur sera déplacé.
- Lorsqu'un joueur Rebelle conquiert une planète sur laquelle se trouve un jeton « base Impériale » (détruisant par la même occasion cette base impériale), le Compteur de la Force se déplace d'une case vers le côté lumineux.
- Lorsque l'Étoile noire est détruite, le Compteur de la Force se déplace d'une case vers le côté lumineux.
- Lorsque l'Empire utilise l'Étoile noire pour pulvériser une planète (grâce à

une carte spéciale), le Compteur de la Force se déplace d'une case vers le côté obscur.

- Lorsque l'Empire construit une nouvelle Étoile noire (grâce à une carte spéciale), le Compteur de la Force se déplace d'une case vers le côté obscur.

COMPTEUR DE RESSOURCES

(Si les Hutts sont « actifs », ils gagnent des cartes en contrôlant les Planètes à ressources)

Quand toutes les planètes ont été revendiquées, prenez une nouvelle figurine Hutt et placez-la sur le compteur de ressources sur le plateau, sur la case indiquant le nombre correspondant aux planètes vertes à ressources occupées par les Hutts. Tout au long de la partie, déplacez la figurine sur le compteur à mesure que les Hutts revendiquent ou perdent une planète à ressources. À la fin de son tour, le joueur Hutt a le droit de prendre 0, 1, 2 ou 3 cartes supplémentaires, en fonction des indications du compteur de ressources.



ORDRE DES JOUEURS

Référez-vous au **tableau de mise en place** page 13 pour déterminer l'ordre des joueurs. Cet ordre sera conservé pour revendiquer les planètes, renforcer des planètes, et pour les tours de jeu suivants.

UTILISER LE TABLEAU DE MISE EN PLACE ET LE RÉSUMÉ DU DÉROULEMENT D'UN TOUR

Pour vous éviter d'avoir à mémoriser tous les détails, la dernière page de cette règle est un aide-mémoire qui reprend le tableau de mise en place et fait un résumé du déroulement d'un tour.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

PHASE 1 : PLACEZ LES JETONS (EMPIRE UNIQUEMENT)

Le joueur de l'empire doit prendre le jeton du haut de sa pile de jetons « Base Impériale » et regarder secrètement dessous avant de le poser sur une des planètes de son choix contrôlées par l'Empire.

Vous ne pouvez pas le poser sur une planète possédant déjà une Base Impériale, sauf si vous n'avez pas d'autre possibilité. Souvenez-vous que les Bases Impériales vous aideront à défendre les planètes, mais que l'une d'elles renferme l'Empereur. **Si l'Empereur est capturé, tout est perdu.**

PHASE 2 : RECENSEMENT DES PLANÈTES (Et divisez par 3)

Cette phase est identique à la phase 1 du RISK STANDARD (vous pouvez vous rafraîchir la mémoire en page 6). Comptez le nombre de planètes que vous contrôlez et calculez vos renforts. Puis ajoutez à cela les bonus de renforts si vous contrôlez une région.

PHASE 3 : ÉCHANGE DE CARTES POUR DES TROUPES / VAISSEAUX (Une série pour des troupes ou une carte pour un vaisseau)

Comme au RISK standard, vous pouvez échanger une série de 3 cartes contre des renforts. Le tableau en bas à droite du plateau vous indique le nombre de



troupes que vous recevez en échange de votre série.

Vous pouvez ensuite retourner une (et une seule) carte par tour pour construire le vaisseau indiqué sur cette carte. Par exemple, si vous retournez une carte indiquant un Chasseur, vous pouvez construire un Chasseur. Placez cette carte dans la pile de défausse, prenez un jeton Vaisseau de la classe correspondante (ex: Chasseur) et ajoutez ce jeton Vaisseau à votre pile de renforts.

Les vaisseaux sont limités à 3 par classe dans une armée. Si trois vaisseaux d'une même classe sont sur le plateau (par exemple, 3 chasseurs TIE de l'armée grise), alors aucun autre chasseur ne peut plus être construit jusqu'à ce que l'un soit détruit.

IMPORTANT : Vous ne pouvez construire qu'UN vaisseau par tour.

PHASE 4 : PLACEMENT DES RENFORTS (Troupes et Vaisseaux)

Commencez par déployer tous vos renforts sur les planètes que VOUS contrôlez. Placez ensuite sur les planètes que vous contrôlez les vaisseaux que vous avez construits. Une planète peut accueillir plusieurs vaisseaux à la fois.

PHASE 5 : INVASION

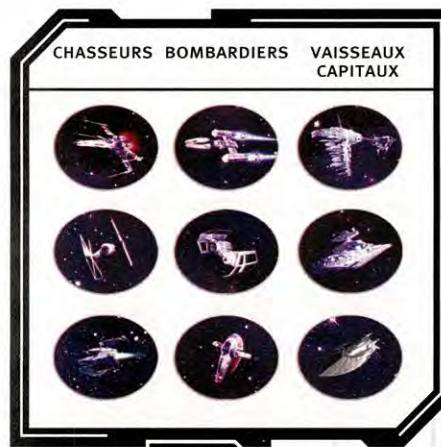
Les règles pour lancer une offensive sont les mêmes qu'au RISK standard, avec les exceptions suivantes:

UTILISER LES VAISSEAUX (Ils modifient les dés)

Les vaisseaux sont très utiles aux troupes au sol car ils renforcent vos lancers de dés en attaque comme en défense. Toutefois, les vaisseaux ne représentent pas des troupes. Lorsqu'ils attaquent ou défendent, ils sont accompagnés de troupes.

L'AVANTAGE DES VAISSEAUX

Notez que chaque type de vaisseau apporte un avantage spécifique.



Chasseur: Les vaisseaux chasseurs empêchent un ou plusieurs dés de valoir « 1 ». Un chasseur empêche 1 dé de valoir « 1 ». 2 chasseurs empêchent 2 dés de valoir « 1 ». 3 chasseurs empêchent les 3 dés de valoir « 1 » (cas possible uniquement pour l'attaquant). Chaque dé « 1 » est relancé jusqu'à obtenir une autre valeur.

Bombardier: les vaisseaux bombardiers rajoutent « 1 » à un lancer de dés, en commençant par votre meilleur résultat.

Un bombardier ajoute « 1 » à votre meilleur résultat. 2 bombardiers ajoutent « 1 » à vos 2 meilleurs résultats. 3 bombardiers ajoutent « 1 » à vos 3 dés (cas possible uniquement pour l'attaquant). NOTE : on ne peut pas utiliser les bombardiers pour ajouter « 2 » ou « 3 » à un seul dé.

Vaisseau Capital: Les vaisseaux capitaux permettent de remplacer un dé à 6 faces par un dé à 8 faces.

Un vaisseau capital permet de remplacer 1 dé à 6 faces par 1 dé à 8 faces. 2 vaisseaux capitaux permettent de remplacer 2 dés à 6 faces par 2 dés à 8 faces. 3 vaisseaux capitaux permettent de remplacer 3 dés à 6 faces par 3 dés à 8 faces (cas possible uniquement pour l'attaquant).

RÉUSSIR UNE OFFENSIVE ET ENVAHIR UNE PLANÈTE

(Apportez vos vaisseaux)

Si, durant une bataille, vous éliminez toutes les troupes qui défendaient une planète, les vaisseaux qui défendaient cette planète sont également détruits. Si vous avez lancé l'offensive avec des vaisseaux, vous devez les déplacer sur la planète conquise avec les unités qui ont gagné la bataille. À titre de récompense, vous pouvez déplacer autant de troupes et de vaisseaux que vous le désirez, de la planète d'où partait l'offensive vers la planète conquise.

ENVAHIR UNE BASE IMPÉRIALE

(Elles se défendent avec un dé à 8 faces)

Au début de chaque tour de l'Empire, une nouvelle Base Impériale est placée sur une planète contrôlée par l'Empire. Les Bases Impériales sont des bastions pour l'Empire et l'Empereur se cache dans l'une d'elles.

Si une faction Rebelle ou une faction Hutt décide d'envahir une planète abritant une Base Impériale, le joueur

de l'Empire contrôlant cette planète peut remplacer tous les dés de défense par des dés à 8 faces pendant toute la durée de l'invasion.

S'il n'y a qu'une seule troupe sur la planète abritant la Base Impériale, le défenseur ne peut lancer qu'un seul dé à 8 faces.

Une fois que toutes les troupes de défense ont été détruites, le jeton de la Base Impériale est retiré du plateau. L'attaquant peut regarder si ce jeton cachait l'Empereur.

Si un Hutt détruit une Base Impériale (même si cette base cachait l'Empereur), la face cachée du jeton est révélée, mais le joueur de l'Empire déplace immédiatement cette Base sur une autre planète de l'Empire. La nouvelle planète de destination ne doit pas abriter d'autre Base Impériale (sauf s'il n'y a pas d'autre possibilité).

Si un Rebelle détruit une Base Impériale qui se révèle être la cachette de l'Empereur, la partie est terminée et l'Alliance Rebelle a gagné. Si le jeton de la Base révèle un Garde Impérial de rouge vêtu, la partie continue. Le joueur Rebelle retire le jeton du plateau pour le restant de la partie et le conserve près de lui. Le Compteur de la Force se déplace d'une case vers le côté Lumineux.

ATTAQUER L'ÉTOILE NOIRE. (Faire 18 aux dés pour la détruire)

L'Empire peut utiliser l'Étoile noire pour menacer de pulvériser des planètes entières, mais aussi pour protéger ses propres planètes d'une invasion. Toutefois, l'Étoile noire peut elle-même faire l'objet d'une offensive depuis une planète adjacente ou depuis la planète sur laquelle elle est installée (si cette planète n'est pas contrôlée par l'Empire).

Comme d'habitude, l'attaquant décide combien de troupes s'impliquent dans l'offensive et décide également s'il va ou non se faire assister par des vaisseaux.



▲ *L'Étoile noire peut être attaquée depuis Byss par les Hutts. Elle peut également être attaquée par les rebelles depuis Duro ou depuis Bakura s'ils choisissent d'utiliser la ligne de l'hyperespace.*

Toutefois, le joueur de l'Empire ne lance pas de dés pour défendre.

Si le total de tous les dés de l'attaquant et de tous les éventuels bonus (de vaisseau, de cartes ou de Compteur de la Force) n'est pas supérieur ou égal à 18, toutes les troupes de l'attaquant sont détruites.

L'attaquant peut alors décider de livrer une nouvelle bataille ou au contraire de stopper son offensive.

Si le total de tous les dés de l'attaquant et de tous les éventuels bonus (de vaisseau, de cartes ou de Compteur de la Force) est supérieur ou égal à 18, l'Étoile noire est détruite et est retirée du plateau. La planète qui l'abritait peut maintenant être attaquée.

Si un joueur Rebelle détruit l'Étoile noire, le Compteur de la Force se déplace d'une case vers le côté Lumineux.

Le joueur Hutt peut également choisir d'essayer de détruire l'Étoile noire, parce que l'Étoile noire lui bloque le passage ou juste pour équilibrer un peu la partie. Le Compteur de la Force ne bouge pas lorsque c'est un Hutt qui détruit l'Étoile

noire.
ÉLIMINER UN AUTRE JOUEUR

Un joueur éliminé doit mettre toutes ses cartes dans la pile de défausse et la partie reprend sans lui.

PHASE 6 : RENFORCER DES TROUPES

Quand vous avez terminé toutes vos offensives, vous pouvez exécuter UNE manœuvre stratégique (un déplacement gratuit) avec vos troupes. Reportez-vous à la phase 5 des règles du RISK standard (page 9) pour plus de détails.

PHASE 7 : RENFORCER LA FLOTTE DE VAISSEAUX

Les vaisseaux bénéficient de la même manière d'une manœuvre stratégique : vous pouvez déplacer autant de vaisseaux que vous le désirez depuis l'une de vos planètes vers une autre de vos planètes « connectée » à celle-ci.

PHASE 8 : DÉPLACEMENT DE L'ÉTOILE NOIRE (RÉSERVÉ À L'EMPIRE – Lancer un dé à 6 faces)

Lancez un dé à 6 faces et déplacez l'Étoile noire de planète en planète en



fonction du nombre obtenu.

▲ *Le joueur de l'empire lance le dé à 6 faces et obtient un 4. L'Étoile noire part de Byss*

et passe sur Bakura (en utilisant la ligne de l'hyperespace), puis passe sur Bespin, puis sur Hoth et s'arrête enfin sur Dagobah (en utilisant la ligne de l'hyperespace).

Après l'avoir déplacée, vous pouvez l'utiliser pour détruire sa planète de destination, à condition d'avoir une carte ayant l'effet « Commandez le feu » et à condition que la planète visée soit sur la Région spécifiée sur cette carte (vérifiez bien ce point avant de montrer votre carte).

En détruisant la planète, vous détruisez également toutes les troupes et les vaisseaux qui y stationnaient. Prenez maintenant un jeton Champ d'Astéroïdes et placez-le à la place de la planète détruite. À partir de maintenant, cette planète est impraticable. Un espace impraticable ne peut être ni attaqué ni renforcé. Cela signifie qu'un champ d'astéroïdes peut couper une ligne de l'hyperespace entre deux régions.



▲ *Le joueur blanc de l'Empire a posé l'Étoile noire sur Dagobah et a joué une carte ayant l'effet « commandez le feu » lui permettant de détruire toutes les troupes qui y stationnaient.*



SECTION 3: HUTTS NEUTRES

GÉNÉRAL

Lors des parties à 2 ou à 4 joueurs de RISK Star Wars Édition Trilogie, la faction Hutt est neutre. Cela signifie que les Hutts occupent le plateau (placés en nombre égal par l'Alliance Rebelle et par l'Empire) et qu'ils peuvent se défendre contre les invasions, mais ils n'ont pas de tour de jeu et ne peuvent pas attaquer. Les joueurs de l'Alliance Rebelle et de l'Empire peuvent les attaquer pour pouvoir piocher une carte ou pour posséder des planètes stratégiques.

REVENDIQUER DES PLANÈTES

(Chaque joueur revendique une planète au nom des Hutts à tour de rôle)

Prenez le nombre de troupes de départ adéquat pour les Hutts et suivez l'ordre des joueurs tel que décrit dans le **tableau de mise en place** (voir page 13). Après avoir revendiqué une planète, chaque joueur prend une pièce Hutt et revendique une planète au nom des Hutts, jusqu'à ce que les Hutts atteignent la limite imposée de 7 ou 8 planètes revendiquées. Une fois la limite atteinte, les joueurs continuent à revendiquer des planètes pour eux-mêmes, comme indiqué précédemment dans la règle.

RENFORCER DES PLANÈTES

Quand toutes les planètes ont été revendiquées, le tour de jeu reprend pour renforcer. Quand un joueur a renforcé une de ses planètes, il prend une pièce Hutt et renforce une des planètes Hutt (peu importe si cette planète avait été revendiquée par son adversaire).

ATTAQUER LES HUTTS

(Pour obtenir une carte)

Vous attaquez les Hutts Neutres comme vous le feriez avec un autre adversaire. Un de vos adversaires sera chargé de lancer les dés de défense des Hutts.

Les Hutts Neutres ne peuvent obtenir ni modificateur de dé, ni vaisseau, ni carte. Les troupes vaincues sont retirées du plateau et ne peuvent plus être renforcées ou bénéficier d'une manœuvre stratégique. Envahir les Hutts Neutres permet, comme pour l'invasion d'une autre faction, de piocher une carte à la fin de votre tour. Ainsi, si le joueur de l'Alliance Rebelle envahit 4 planètes lors de son tour, 3 appartenant à l'Empire et 1 aux Hutts Neutres, il peut piocher 2 cartes à l'issue de son tour (sans compter d'éventuelles cartes indiquées sur le Compteur de la Force).

SECTION 4: RÈGLES PAR ÉQUIPE

GÉNÉRAL

À 4 ou à 5 joueurs, le RISK Star Wars édition Trilogie devient un jeu par équipes, les joueurs de l'Alliance Rebelle et les joueurs de l'Empire gagnent en tant qu'équipe et non individuellement. Les Hutts jouent en individuel.

PROPRIÉTÉ DES PLANÈTES

(N'attaquez pas votre partenaire)

Bien que les armées opèrent ensemble, elles occupent leurs propres planètes et ne peuvent occuper la même planète. Vous NE POUVEZ PAS attaquer l'autre joueur de votre faction. Toutefois, au cours de la partie, vous pouvez prendre le commandement de planètes contrôlées par l'autre joueur de votre faction.

MANŒUVRE STRATÉGIQUE

– CHANGEMENT DE COMMANDEMENT

(Utile pour obtenir le bonus de Région)

Vous pouvez considérer comme « connectées » toutes les planètes contrôlées par votre faction quand vous exécutez une manœuvre stratégique. Cependant, même si vous pouvez déplacer vos troupes et vos vaisseaux en passant

par les planètes contrôlées par votre partenaire, vous devez terminer votre manœuvre stratégique sur une planète que VOUS contrôlez.

Après la manœuvre stratégique de vos troupes et de vos vaisseaux, vous pouvez demander à l'autre joueur de votre faction l'autorisation de prendre le commandement de l'une de ses planètes. Ceci est soumis à certaines restrictions:

- Votre partenaire doit vous donner son accord. Vous ne pouvez pas prendre le commandement d'une planète par la force.
- Vous ne pouvez prendre le commandement que d'une seule planète par tour.
- Vous ne pouvez prendre le commandement d'une planète que si une seule troupe stationne dessus.
- Vous ne pouvez pas prendre le commandement d'une planète si elle est occupée par des vaisseaux ou des jetons de base.

S'il y a sur le plateau une planète n'hébergeant qu'une seule troupe et si votre partenaire l'accepte, vous pouvez remplacer cette troupe par une troupe de votre propre couleur. Mettez la troupe remplacée dans sa pile de troupes et placez une troupe de votre propre pile sur la planète. Vous avez maintenant le commandement de cette planète.

POSER DES JETONS DE BASE IMPÉRIALE

(Vous pouvez les placer sur la planète de votre partenaire)

Au début de chaque tour, le joueur de l'Empire doit poser un jeton Base Impériale. Avant de le poser, montrez-le à votre partenaire, pour discuter de l'endroit où le placer. Vous pouvez poser une Base Impériale sur toute planète contrôlée par vous-même ou par votre partenaire.

▲ Une fois les troupes retirées, un jeton « champ d'astéroïdes » a été posé à la place de la planète, rendant cet espace impraticable. Désormais, les troupes stationnées dans le secteur Elrood ne peuvent plus utiliser la ligne de l'hyperespace pour quitter Dagobah et rejoindre le Corridor d'Ison.

PHASE 9 : PIOCHER UNE (OU PLUSIEURS) CARTES

(Une par Faction envahie)

Si durant votre tour, vous avez envahi au moins une planète appartenant à une Faction opposée (et non à un joueur), vous recevrez une carte. Piochez 2 cartes si vous avez ravi au moins une planète à respectivement DEUX Factions ennemies. Puis, si vous appartenez soit à l'Alliance Rebelle, soit à l'Empire, vérifiez sur le Compteur de la Force si vous avez droit à des cartes supplémentaires. Par exemple, à la fin de son tour, le joueur blanc de l'Empire piochera 3 cartes : une parce qu'il aura lors de son tour attaqué les Hutts et conquis une de leurs planètes, une parce qu'il aura aussi attaqué le joueur jaune de l'Alliance Rebelle et conquis une de ses planètes et une enfin parce que le Compteur de la Force se sera déplacé vers le côté Obscur. Le joueur de l'Empire a également envahi une planète du joueur orange de l'Alliance Rebelle, mais il ne peut piocher qu'une seule carte par Faction.

PLACER, DÉPLACER ET COMMANDER LE FEU DE L'ÉTOILE NOIRE

(Décision collective)

Il n'y a jamais plus d'une Étoile noire en jeu, même lorsqu'il y a 2 joueurs de l'Empire. Vous devez décider ensemble où la placer au début de la partie.

À chaque tour d'un joueur de l'Empire, l'Étoile noire peut être déplacée. Vous pouvez consulter votre partenaire avant de déplacer l'Étoile noire, pour le cas où il aurait d'autres projets.

CARTES FACTION

(Mettez le paquet en commun et montrez vos informations à votre partenaire)

Les deux joueurs d'une même faction piochent dans le même paquet de cartes Faction. Vous pouvez partager les informations des cartes avec votre partenaire, mais vous ne pouvez ni donner ni échanger des cartes avec votre partenaire.

SECTION 5: GAGNER LA PARTIE

- L'Empire gagne dès le moment où il a éliminé toutes les armées de l'Alliance Rebelle.
- L'Alliance Rebelle gagne dès le moment où elle a éliminé toutes les armées de l'Empire OU lorsqu'elle a pris le contrôle de la planète hébergeant l'Empereur dans sa Base Impériale.
- Les Hutts gagnent dès le moment où ils ont conquis leur 10ème planète à ressources.

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Risk © 2013 Hasbro. Tous droits réservés. Le logo Hasbro © et TM 2013 Hasbro. Tous droits réservés. Fabriqué sous licence Hasbro. Fabriqué, importé et distribué en France par Winning Moves France, 16 rue de Fontenay, 94300 Vincennes. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.



Winning Moves®



starwars.com