

# AVANT DE JOUER

## ENTRAÎNEMENT

Le Mode Entraînement est une introduction au jeu RISK. Ce mode vous permet de vous familiariser avec les règles avant de passer au mode Centre de Commandement plus complexe.

### VOTRE OBJECTIF

Être le premier joueur à réussir 3 missions tout en gardant le contrôle de sa capitale. Ce n'est pas une question de conquête globale. Lisez attentivement les missions avant de commencer à jouer.

### AVANT DE COMMENCER

- Familiarisez-vous avec les éléments du jeu : rendez-vous sur la page **INFOS GÉNÉRALES**.
- Installez tous les éléments nécessaires en vous référant à la carte **ENTRAÎNEMENT**.
- Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus élevé choisit la couleur de ses régiments. Celui qui a obtenu le second meilleur score choisit sa couleur et ainsi de suite.

### À VOTRE TOUR :

1

Au début de chaque tour, vous récoltez des régiments supplémentaires (voir la carte **RÉGIMENTS**).

2

Maintenant, vous pouvez attaquer vos ennemis (voir la carte **ATTAQUER**).

3

Une fois votre attaque terminée, vous pouvez essayer de réussir une mission (voir la carte **MISSIONS**).

4

Réorganisez vos régiments et piochez une carte si nécessaire (voir la carte **À LA FIN DE VOTRE TOUR**).

### LE GAGNANT

Vous gagnez la partie quand vous réussissez trois missions et que vous avez le contrôle de votre capitale à la fin de votre tour.



© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.  
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :  
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél. 08.25.33.48.85 - email : conso@hasbro.fr  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., t Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.  
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da  
Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

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



050845086101

# CENTRE DE COMMANDEMENT

## LE BUT

Être le premier joueur qui réussit ses 3 missions tout en ayant le contrôle de sa capitale.

## MISE EN PLACE

### Placez les villes :

Tirez au hasard 15 cartes territoire et placez un bâtiment ville sur chacun de ces territoires. Mélangez les cartes qui restent.

### Placez les missions :

Mélangez les cartes mission et placez 4 missions mineures et 4 missions majeures, face montrée, sur le plateau de jeu. Rangez les 4 cartes restantes dans la boîte.

### Placez les récompenses :

Mélangez tous les jetons récompense. Placez les petites récompenses (rouges), face visible, sur chacune des cartes de mission mineure. Placez les récompenses suprêmes (noires), face visible, sur chacune des cartes de mission majeure.

### Nombre de régiments :

Le nombre de régiments dépend du nombre de joueurs :

<b>JOUEURS</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>RÉGIMENTS</b>	<b>30</b>	<b>25</b>	<b>20</b>

## AVANT DE COMMENCER

Familiarisez-vous avec les éléments du jeu : rendez-vous sur la page **INFOS GÉNÉRALES**.

Familiarisez-vous avec les règles du jeu : rendez-vous dans le chapitre **ENTRAÎNEMENT**. Nous vous conseillons de faire une partie d'**ENTRAÎNEMENT** avant de commencer une véritable partie de RISK : ce mode vous aidera à maîtriser les règles.

### Placez les capitales :

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus gros score prend le contrôle de son premier territoire en plaçant sa capitale et un régiment sur un territoire inoccupé du plateau de jeu. C'est ensuite au joueur placé à gauche du premier de prendre le contrôle d'un territoire inoccupé en plaçant sa capitale et un régiment et ainsi de suite.

### Revendication des territoires libres :

Quant tous les joueurs ont pris le contrôle de leur premier territoire, le premier joueur place de nouveau un régiment sur un autre territoire inoccupé du plateau puis le joueur suivant fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les 42 territoires soient occupés (certains joueurs peuvent contrôler un ou plusieurs territoire en plus).

### Renforts sur les territoires :

Une fois chaque territoire occupé par un régiment, les joueurs vont disposer leurs régiments restant en suivant toujours le même ordre du tour. Cela continue jusqu'à ce que les joueurs aient placé TOUS leurs régiments.

## COMMENCER LA PARTIE :

- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier et le second joueur à commencer ne reçoivent pas de cartes.
- Le troisième et le quatrième commencent avec une carte.
- Le cinquième commence avec deux cartes.

## À VOTRE TOUR :

- 1** Au début de chaque tour, vous récoltez des régiments supplémentaires (voir la carte **RÉGIMENTS**).
- 2** Maintenant, vous pouvez attaquer vos ennemis (voir le chapitre **ATTAQUER**).
- 3** Une fois votre attaque terminée, vous pouvez essayer de réussir une mission (voir la carte **MISSIONS**).
- 4** Réorganisez vos régiments et piochez une carte si nécessaire (voir la carte **À LA FIN DE VOTRE TOUR**).

## LA CONQUÊTE DU MONDE !

Les règles du jeu de cette nouvelle version de RISK sont à peu près identiques à l'ancienne version excepté : la partie n'est pas terminée si un joueur réussit ses 3 missions. La partie se termine lorsqu'un joueur contrôle tous les territoires. Ce joueur est le gagnant et jusqu'à la prochaine partie il pourra demander à ce que les autres joueurs l'appellent "mon général".

## GAGNER LA PARTIE

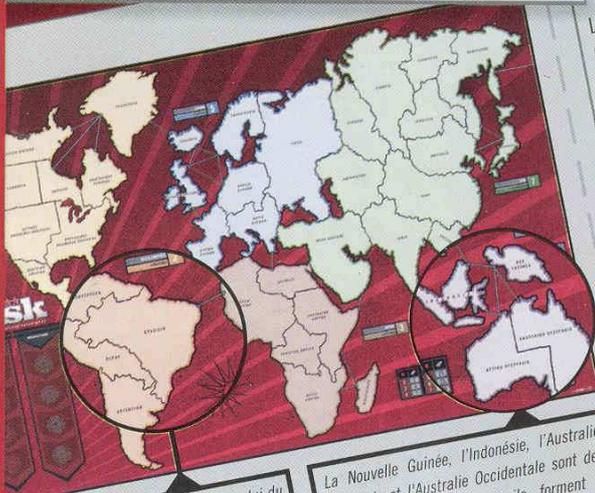
Vous gagnez la partie quand vous réussissez trois missions et que vous avez le contrôle de votre capitale à la fin de votre tour.

## INFOS GÉNÉRALES

RECTO

### CONTIENT :

- Plateau de jeu • 7 dés • 42 cartes
- 5 séries de pions • 15 bâtiments capitale
- 5 bâtiments ville • Planche de jetons.



Le territoire du Brésil est adjacent à celui du Venezuela, du Pérou et de l'Argentine car ils partagent les mêmes frontières. Le Brésil est également adjacent avec le territoire d'Afrique du Nord grâce à la ligne maritime qui les relie.

La Nouvelle Guinée, l'Indonésie, l'Australie Orientale et l'Australie Occidentale sont des territoires. À eux quatre ils forment le continent de l'Océanie.

Le plateau de jeu représente une carte du monde, divisé en 42 territoires regroupés en 6 continents : Amérique du Nord (en jaune), Amérique du Sud (en marron), Europe (en bleu), Afrique (en orange), Asie (en vert) et Océanie (en violet). On dit que deux territoires sont adjacents quand ils partagent une frontière commune, ou qu'ils sont reliés par une ligne maritime traversant les océans et les mers.

**LE PLATEAU DE JEU**

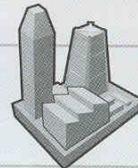
### VILLES

Les bâtiments ville seront placés sur les différents territoires du plateau de jeu au cours de la partie. Si vous contrôlez un territoire qui possède un bâtiment ville, vous contrôlez également la ville. Lorsque vous récoltez de nouveaux régiments, le nombre de villes et le nombre de territoires que vous contrôlez s'additionnent. Le nombre de villes contrôlées est également important pour accomplir certaines missions.



Chaque joueur place un bâtiment capitale sur un de ses territoires. Les capitales n'ont pas de fonction stratégique mais sont importantes à conserver. Elles ne peuvent pas être bougées au cours de la partie.

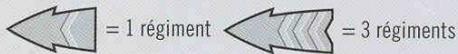
**CAPITALES**



### LES RÉGIMENTS

Chaque joueur contrôle les régiments d'une couleur.

Les régiments sont représentés par 2 flèches différentes :  
la plus petite = 1 régiment et la plus grande = 3 régiments.



Exemple : dans l'État de l'Est, le joueur vert possède 2 petites flèches (1 régiment pour chaque flèche) et 1 grande flèche (3 régiments) pour un total de 5 régiments.

### DÉS

Vous utilisez les dés pour attaquer ou défendre vos territoires.



Dés d'Attaque



Dés de Défense



Dés d'Attaque Bonus



Dés de Défense Bonus

### LES CARTES

Il existe 1 carte par territoire présent sur le plateau de jeu. Chaque carte vous donne le nom, la couleur et la forme du territoire ainsi que le nombre d'étoiles : 1 ou 2.



### LES MISSIONS

Les missions sont des objectifs militaires que les joueurs doivent réussir.



### LES RÉCOMPENSES

Les récompenses sont en lien avec les missions : chaque joueur qui accomplit sa mission reçoit des régiments supplémentaires en récompense. Les récompenses ne sont utilisées que dans la version « Salle des Commandes ».



## ENTRAÎNEMENT

RECTO

### PLACER LES MISSIONS

Placez les jetons des missions mineures suivantes à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu :

- Contrôlez 8 villes
- Contrôlez l'Amérique du Nord
- Contrôlez l'Europe
- Contrôlez l'Asie

Placez les jetons des missions majeures suivantes à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu :

- Prendre le contrôle de 10 territoires dans le même tour
- Contrôlez 2 capitales ennemies
- Contrôlez 18 territoires
- Contrôlez 2 continents

Rangez les autres cartes de mission dans la boîte car elles ne seront pas utilisées dans ce mode de jeu.

### PLACER LES VILLES

Placez 1 bâtiment ville sur les territoires suivants :

- État de l'Ouest
- Ontario
- État de l'Est
- Brésil
- Grande-Bretagne
- Europe du Nord
- Europe de l'Ouest
- Europe du Sud
- Ukraine
- Égypte
- Afrique du Sud
- Inde
- Chine
- Japon
- Australie Orientale

### ATTENTION :

Placez les régiments, les villes et les capitales comme indiqué ci-dessous (selon le nombre de joueurs 3, 4 ou 5 joueurs).

### PLATEAU DE JEU

## 3 JOUEURS

Ordre de passage :

1er Joueur jaune

2e Joueur vert

3e Joueur bleu

Comme il est le dernier à jouer, le joueur bleu commence avec 1 carte.

NO. = Nombre de régiments

■ = Ville

★ = Capitale





## RÉGIMENTS RECTO

### ATTENTION !

- Au début de votre tour vous collectez de nouveaux régiments. Le nombre est la somme de ce qui suit :
- 1 le nombre de territoires et de villes que vous contrôlez,
  - 2 le nombre de continents que vous contrôlez,
  - 3 le nombre de capitales que vous contrôlez,
  - 4 le nombre de régiments que vous gagnez en échangeant des cartes.

### LES TERRITOIRES ET LES VILLES

Comptez le nombre de territoires + le nombre de villes que vous contrôlez, le tout divisé par 3 (nombre entier uniquement, pas de virgule). Ce chiffre vous indique le nombre de régiments de renfort auquel vous avez droit et que vous devez poser devant vous.

**Important :** vous recevez TOUJOURS un minimum de 3 régiments de renfort. Cela signifie que même si vous contrôlez 8 territoires et moins, vous recevez tout de même 3 régiments.

### LES CONTINENTS

Si vous contrôlez TOUS les territoires d'un continent, vous contrôlez également ce continent. Le nombre de continents que vous contrôlez a une influence sur le nombre de régiments auquel vous avez droit. Pour connaître ce nombre, rendez-vous sur le plateau et relevez le chiffre indiqué à côté du nom du continent. Prenez ce nombre de régiments et posez-les devant vous.



Exemple : si vous contrôlez l'Afrique, vous avez le droit à 3 régiments en renfort.

### LES TERRITOIRES ET LES VILLES

Au début de son tour, le joueur vert contrôle 13 territoires et villes. 13 divisé par 3 donne 4. Le joueur vert a donc le droit à 4 régiments en renfort.

Au début de son tour, le joueur bleu contrôle 5 territoires et aucune ville. 5 divisé par 3 donne 1. Comme vous avez toujours un minimum de 3 régiments, le joueur bleu reçoit donc 3 régiments.

### CONTINENTS

Le joueur rouge contrôle l'Océanie. En plus des régiments qu'il reçoit en échange des territoires et des villes qu'il contrôle, il a également le droit à 2 régiments supplémentaires pour le contrôle de l'Océanie.

Le joueur jaune contrôle l'Europe et l'Afrique. En plus des régiments qu'il reçoit en échange des territoires et des villes qu'il contrôle, il a également le droit à 8 régiments pour le contrôle de ces 2 continents (5 pour l'Europe et 3 pour l'Afrique).

### PLATEAU DE JEU



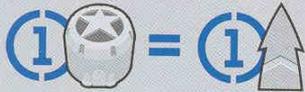
## RÉGIMENTS

VERSO

3

### CAPITALES

Vous avez le droit de prendre un régiment supplémentaire pour chaque capitale dont vous avez le contrôle (la votre y compris). Mettez ce régiment devant vous, avec les autres.



4

### CARTES

Pour savoir si vous avez le droit à des cartes supplémentaires et si oui, à combien, rendez-vous sur la page **À la Fin de votre Tour**.

Les cartes ont 1 ou 2 étoiles imprimées dessus. Vous pouvez échanger à partir de 2 étoiles, une ou plusieurs des cartes pour collecter des renforts et cela jusqu'à 10 étoiles. Rendez-vous sur le plateau de jeu (à côté de l'Océanie) pour connaître la correspondance des cartes. Posez ces régiments de renfort, avec les autres, devant vous.

Ne vous occupez pas des territoires représentés sur les cartes.

*Exemple : au début de son tour, le joueur rouge a 3 cartes avec 4 étoiles en tout. Il décide d'utiliser les 3 cartes et obtient donc 7 régiments.*



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

### APRÈS LA COLLECTE DES RENFORTS

Une fois que vous avez collecté vos régiments, placez-les TOUS sur les territoires que vous contrôlez. Vous pouvez décider de tous les mettre sur le même territoire ou de les répartir parmi tous les territoires que vous contrôlez.

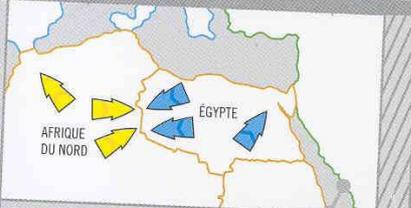
**IMPORTANT :**

Si vous connaissez déjà les règles du jeu de RISK, vous pouvez passer au chapitre suivant car les règles d'attaque sont les mêmes que dans l'ancienne version.

**ATTAQUE**

Quand tous les renforts ont été déployés, préparez-vous à passer à l'offensive ! Attaquer est optionnel, vous pouvez passer votre tour. Vous pouvez essayer d'envahir tout territoire contrôlé par un autre joueur à condition que vous ayez une frontière commune avec le territoire ciblé, ou qu'une ligne maritime vous y relie (exemple : le Siam et l'Indonésie). Voici alors comment procéder :

- 1 Choisissez un de vos territoires qui possède au moins 2 régiments. Choisissez le régiment qui « couvrira vos arrières ». L'autre régiment peut alors lancer une attaque contre un territoire ennemi.
  - 2 Décidez avec combien de régiments vous allez attaquer. Vous pouvez en envoyer 1, 2 ou 3. Votre territoire a peut-être plus de 3 régiments mais vous ne pouvez attaquer qu'avec un maximum de 3 régiments.
  - 3 Le défenseur choisit avec combien de régiments il souhaite défendre son territoire : 1 ou 2.
  - 4 Chacun des joueurs lance 1 dé par régiment qui est dans la bataille : 1, 2 ou 3 dés pour le joueur qui attaque et 1 ou 2 dés pour celui qui défend.
  - 5 Chaque camp range ses dés du plus grand score au plus petit. Les deux joueurs confrontent leur plus gros score. Celui qui a le plus gros gagne. En cas d'égalité c'est le joueur qui défend qui l'emporte.
  - 6 Le perdant retire un régiment de son territoire.
  - 7 Les joueurs comparent de nouveau, parmi les dés restants, leur plus gros score. Le perdant retire un régiment de son territoire.
- Si votre adversaire n'a plus de dé pour confronter votre score, l'attaque s'arrête.



Exemple : le joueur jaune possède 3 régiments en Afrique du Nord et veut lancer une attaque contre l'Égypte. Il envoie 2 régiments contre l'Égypte. Il ne peut pas envoyer 3 régiments car il doit toujours y avoir au moins 1 régiment sur le territoire. Le joueur bleu défend le territoire d'Égypte sur lequel il possède 3 régiments. Il ne peut utiliser que 2 régiments pour se défendre.



Exemple : le joueur vert possède 10 régiments en Afrique Orientale et lance une attaque contre l'Égypte avec 3 régiments (il ne peut pas en envoyer plus puisque 3 est le nombre maximum de régiments autorisé pour une attaque). Le joueur bleu défend son territoire avec 2 régiments. Le joueur vert lance ses 3 dés, 1 pour chaque régiment qui attaque et le joueur bleu se défend en lançant 2 dés. Le joueur vert fait un 6 comme meilleur score de ses 3 dés tandis que le joueur bleu n'obtient qu'un 5. Le joueur bleu doit donc retirer un régiment de son territoire. Le meilleur score du second dé des 2 joueurs est le même. Comme en cas d'égalité c'est toujours le joueur qui défend qui gagne, le joueur vert retire un régiment de son territoire. Le dernier dé du joueur vert indique un 3 mais comme le joueur qui défend n'a plus de dé pour comparer ce score, il n'est pas utilisé et l'attaque prend fin.

**ATTAQUER**  
VERSO

**Si le défenseur possède encore des régiments sur le territoire attaqué :**

Vous pouvez choisir de lancer une autre attaque sur ce même territoire ou d'en attaquer un autre.

**Si le défenseur n'a plus de régiments sur le territoire :**

Vous réussissez votre offensive et envahissez le territoire. Déplacez les régiments qui ont gagné la bataille, en les amenant dans le territoire que vous venez de conquérir. Vous pouvez également déplacer le nombre de régiments que vous désirez, du territoire d'où partait l'offensive vers le territoire conquis. Toutefois, souvenez-vous qu'au moins UN régiment doit rester dans le territoire d'origine. À aucun moment un territoire ne doit être laissé vide.

Si le territoire conquis possède un bâtiment capitale, vous devez le laisser et ne pas le bouger.

Vous pouvez alors choisir d'attaquer un autre territoire ou de passer votre tour pour le moment.

**ÉLIMINATION D'UN JOUEUR**

Si, au cours d'une attaque, vous éliminez un joueur (c'est-à-dire qu'il n'a plus un seul régiment sur le plateau de jeu), il a perdu la partie. En récompense, vous recevez toutes les cartes territoire qu'il possédait (s'il en avait). Vous ajoutez alors ces cartes territoires à votre main mais ne touchez pas à ses bâtiments qui restent à leur place sur le plateau de jeu.



*Le joueur vert envoie 3 régiments depuis l'Afrique Orientale pour attaquer l'unique régiment du joueur bleu en Égypte. Le joueur vert remporte la bataille et bouge ses 3 régiments sur le territoire de l'Égypte. Il bouge ensuite 5 régiments qu'il possède sur le territoire d'Afrique Orientale pour les placer en Égypte. Il doit laisser au moins 1 régiment sur son territoire.*

## MISSIONS

RECTO

### COMMENT RÉUSSIR UNE MISSION :

Après avoir fini vos attaques, regardez les missions faces relevées sur le plateau de jeu. Si vous avez réussi l'une d'entre elles durant votre tour, vous devez défausser une carte de votre main et prendre cette mission. Placez la carte de cette mission devant vous. Ne remplacez pas la mission par une nouvelle sur le plateau. Plus la partie avancera et moins il y aura de missions disponibles.

Si vous remplissez les conditions de plusieurs missions durant votre tour, vous devrez choisir – car un joueur ne peut accomplir qu'une seule mission par tour.

Une fois qu'une mission est accomplie, elle ne change pas de mains à moins que le joueur soit éliminé. Si vous éliminez un joueur vous prenez ses missions en plus des cartes qu'il avait en main.

### MISSIONS MINEURES

#### CONTRÔLER L'EUROPE

Contrôler les  
7 territoires  
d'Europe.

#### CONTRÔLER L'AMÉRIQUE DU NORD

Contrôler les  
9 territoires  
d'Amérique  
du Nord.

#### CONTRÔLER L'ASIE

Contrôler les 12  
territoires d'Asie.

#### CONTRÔLER 8 VILLES

Contrôler au  
moins 8 villes  
(n'importe où sur  
le plateau de jeu).

#### CONTRÔLER UNE CAPITALE ENNEMIE

Contrôler au  
moins 1 capitale  
ennemie (pas  
besoin d'avoir  
le contrôle de  
vos propres  
capitales).

#### PRENDRE 4 VILLES DANS LE MÊME TOUR

Prendre le contrôle  
d'au moins 4  
villes que vous  
ne contrôliez pas  
au début de  
votre tour.

### MISSIONS MAJEURES

#### PRENDRE 10 TERRITOIRES DANS LE MÊME TOUR

Prendre le contrôle  
d'au moins 10  
territoires que  
vous ne contrôliez  
pas au début de  
votre tour.

#### CONTRÔLER 2 CAPITALES ENNEMIES

Contrôler au  
moins 2 capitales  
ennemies (pas  
besoin d'avoir le  
contrôle de vos  
propres capitales).

#### CONTRÔLER 18 TERRITOIRES

Contrôler au  
moins 18  
territoires  
(n'importe où sur  
le plateau de jeu).

#### CONTRÔLER 2 CONTINENTS

Contrôler tous les  
territoires de 2  
continents.

#### PRENDRE UN CONTINENT DANS LE MÊME TOUR

Prendre le contrôle  
d'un continent  
dont vous n'aviez  
pas le contrôle au  
début de votre  
tour.

#### CONTRÔLER 11 VILLES

Contrôler au  
moins 11 villes  
(n'importe où sur  
le plateau de jeu).

## MISSIONS VERSO

### RÉCOMPENSES (Centre de Commandement)

Dans le mode de jeu Centre de Commandement, lorsque vous réussissez une mission, vous obtenez une récompense supplémentaire. Vous devrez poser cette récompense devant vous pour vous en rappeler.

Si vous éliminez un autre joueur, vous ne prenez pas ses récompenses : elles sortent du jeu en même temps que son propriétaire.

### PETITES RÉCOMPENSES



**Terrain d'Aviation** : placez un jeton terrain d'aviation sur le territoire que vous contrôlez. Grâce à ce jeton, vous ajoutez 1 à votre score le plus haut aux dés pour toutes les batailles (en attaque ou en défense) qui ont lieu sur ce territoire ou tout autre territoire adjacent.

Si vous perdez le contrôle d'un territoire qui possède un jeton terrain d'aviation, le terrain d'aviation est alors détruit (mais vous conservez cependant le gain de la mission pour laquelle vous avez reçu cette récompense). Placer un second terrain d'aviation sur un territoire ne sert à rien car vous n'aurez toujours qu'un point de plus aux dés.



**Manoeuvre Stratégique** : au début de votre tour, une fois que vous avez placé vos régiments et avant que vous ne lanciez votre première attaque, vous avez le droit à une réorganisation bonus (même règle que celle en fin de tour).



**Manoeuvre bonus** : à la fin de votre tour, vous avez le droit à une réorganisation bonus durant la phase de réorganisation (même règle que celle en fin de tour).



**Carte Bonus** : à la fin de votre tour, vous avez le droit de tirer 1 carte territoire dans la pile que vous ayez conquis un territoire ou non, réussi une mission ou pas.

### RÉCOMPENSES SUPRÊMES



**Terrain d'Aviation** : même fonctionnement que le terrain d'aviation des Petites Récompenses.



**Dé d'Attaque bonus** : prenez le dé d'attaque bonus. Lorsque vous lancez une attaque, vous lancez ce dé en supplément des habituels dés noirs. Vous pouvez ainsi remplacer le score le plus bas d'un de vos dés noirs par celui du dé d'attaque bonus (sauf si le score du dé d'attaque bonus est le moins élevé bien sûr).



**Dé de Défense Bonus** : prenez le dé de défense bonus. Lorsque vous défendez vos positions, vous lancez ce dé en supplément des habituels dés rouges. Vous pouvez ainsi remplacer le score le plus bas d'un de vos dés rouges par celui du dé de défense bonus (sauf si le score du dé de défense bonus est le moins élevé bien sûr).



**2 Régiments** : vous obtenez 2 régiments en renfort supplémentaires à chaque tour.

## ATTENTION !

À la fin de votre tour vous pouvez :

- réorganiser vos régiments,
- piocher une carte (éventuellement).

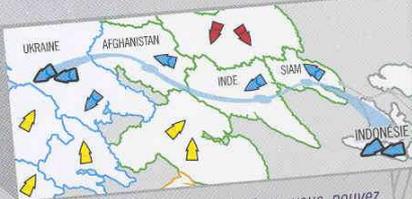
## RÉORGANISER VOS RÉGIMENTS

Vous n'êtes pas obligé de déplacer vos régiments.

Quand vous avez terminé toutes vos offensives, vous pouvez exécuter UNE manœuvre de déplacement de vos régiments. Vous pouvez déplacer autant de régiments que vous le désirez vers un autre de vos territoires « connecté » au territoire de départ de vos régiments. Attention : un territoire ne doit jamais rester vide !

Des territoires sont « connectés » s'ils sont adjacents ou si vous pouvez aller de l'un à l'autre en ne passant que par des territoires que vous contrôlez. Vous ne pouvez pas passer à travers des territoires ennemis.

Ce n'est pas une attaque mais un mouvement de troupes d'un de vos territoires vers un autre territoire pour renforcer votre ligne de front ou pour préparer une offensive future.



*Exemple : à la fin de votre tour, vous pouvez déplacer vos régiments depuis l'Indonésie à l'Ukraine en passant par le Siam, l'Inde et l'Afghanistan puisque vous avez le contrôle sur tous ces territoires « connectés » entre eux.*

## PIOCHER UNE CARTE

Si vous avez envahi au moins un territoire ennemi durant votre tour, vous recevez une carte. Piochez la première carte de la pile et ajoutez-la à votre main. Quelque soit le nombre de territoires conquis, vous ne recevrez qu'une seule carte durant cette phase.

**Si vous avez pris une carte mission à un adversaire, vous ne pouvez pas piocher de carte pour ce tour.**

S'il n'y a plus de cartes dans la pile, mélangez la pile de défausse pour composer une nouvelle pile.