

C. Un jeu de 44 cartes plus une carte "trade-mark" qui n'est pas utilisée au cours de la partie.

D. Six dés, 3 blancs et 3 de couleur.

PRÉPARATION

La planchette est placée sur une table à cartes ou autre surface unie. Chaque joueur choisit une boîte de pièces de la couleur qu'il désire pour jouer et toutes les pièces rectangulaires de cette couleur, pour représenter ses armées durant la partie.

Un joueur enlève la carte "trade-mark", brasse le reste des cartes et place le paquet à l'envers sur la table.

LES CARTES

Deux cartes du paquet sont imprimées avec trois figures: un soldat à pied, un soldat à cheval et un canon. Ces deux cartes sont les jokers. Chacune des quarante-deux autres cartes possède seulement une des trois figures et un territoire presque identique à la forme d'un des territoires sur la planchette. Il y a une carte seulement pour chaque territoire.

LA PLANCHETTE

Avant de commencer à jouer, les joueurs devraient étudier la planchette qui représente une mappemonde. Les grands et les bornes des territoires ne sont pas exactes mais ont été arrangées pour faciliter le jeu. Par exemple, le territoire marqué Pérou comprend en plus la Bolivie. De la même manière, l'Alberta comprend les provinces de la Colombie-Britannique et de la Saskatchewan. Prenez note également que Greenland, la Terre de Baffin et une partie du continent canadien sont formés par le territoire marqué Greenland. L'Irlande, la Grande-Bretagne, Madagascar, le Japon et la Nouvelle-Guinée sont tous des territoires séparés. Le territoire marqué Indonésie comprend Bornéo et les Iles environnantes.

Il y a six continents qui sont composés de plusieurs territoires de la même couleur de base. Ils sont:

A. *Amérique du Nord*, comprenant les 9 territoires suivants: Alaska, Territoires du Nord-Ouest, Greenland, Alberta, Ontario, Québec, États-Unis de l'Ouest, États-Unis de l'Est et Amérique Centrale. La couleur de base est *jaune-brun*.

(2)

R I S K

RÈGLEMENTS DU JEU continental de Parker Brothers

Pour 2, 3, 4, 5 ou 6 joueurs

DROITS RÉSERVÉS 1959. 1963 PAR

FABRICATION AU CANADA

Parker Brothers Games, Ltd.

TORONTO, CANADA

INTRODUCTION

Vous vous préparez à jouer à un jeu très exceptionnel. Ce n'est pas difficile, mais parce qu'il est si différent, vous devriez lire les règlements au complet avant de commencer à jouer. Nous n'avons pas essayé d'enseigner une stratégie mais chaque joueur développera sa propre stratégie à mesure qu'il se familiarisera avec le jeu.

Les règlements qui suivent sont nouveaux et résultent de recherches et d'essais continus. Parker Brothers croit que ces règlements raccourcissent le jeu, développent la stratégie plus tôt et rendent le jeu plus intéressant.

BUT

Le but du jeu est d'occuper chaque territoire de la planchette tout en éliminant tous les autres joueurs.

ÉQUIPEMENT

A. Six séries de pièces de jeu, chaque série d'une couleur différente, comprenant une boîte de cubes et plusieurs pièces rectangulaires dans une boîte séparée. Chaque cube représente une armée et les pièces rectangulaires sont équivalentes à dix armées.

PRENDRE NOTE: La quantité des armées inclus dans ce jeu peut être variable. Il devrait être 60 pièces ou plus de chaque couleur.

B. Une planche de jeu montrant une carte des six continents, et chacun de ces continents est divisé en un nombre de territoires.

(1)

font de même. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que toutes leurs armées soient placées sur la planchette, une à la fois à tour de rôle.

Une fois que chaque territoire est occupé par une armée, la stratégie d'un joueur déterminera son placement de ses autres armées. Il peut choisir de placer toutes ses armées sur un seul territoire ou de les répartir sur plusieurs territoires qu'il contrôle. Comme les armées sont placées une par une, chaque joueur a l'opportunité non seulement de placer ses pièces dans des positions d'attaque mais de préparer ses défenses contre l'attaque de ses adversaires.

LE JEU

(a). ACCUMULATION DES ARMÉES:

À CHACUN DE SES TOURS DURANT LA PARTIE, UN JOUEUR A DROIT D'AUGMENTER SES ARMÉES SUR LA PLANCHETTE. LE NOMBRE D'ARMÉES ADDITIONNELLES AUQUEL IL A DROIT EST ÉGAL À UN TOTAL OBTENU PAR LES MÉTHODES DÉCRITES CI-DESSOUS. CES ARMÉES SONT UTILISÉES POUR CONSOLIDER ET AUGMENTER SES POSSESSIONS SUR LA PLANCHETTE.

Les joueurs lancent les dés pour choisir celui qui commencera à jouer.

Le premier joueur compte le nombre de territoires qu'il occupe avec ses armées. Il a droit d'employer une armée additionnelle de sa boîte pour chaque trois territoires qu'il occupe. Les fractions ne comptent pas. Donc, si un joueur occupe quatorze territoires au commencement de son tour, il a droit à seulement quatre armées. Il doit occuper quinze territoires pour avoir droit à cinq armées. *A chaque tour, un joueur a droit à un minimum de trois armées même s'il occupe moins de neuf territoires.*

Si, au commencement de son tour, un joueur occupe tous les territoires d'un continent, il a droit à des armées supplémentaires conformément au tableau suivant: Amérique du Nord, 5 armées; Amérique du Sud, 2 armées; Europe, 5 armées; Afrique, 3 armées; Asie, 7 armées; Australie, 2 armées. Il obtient ces bonis chaque fois qu'il est en possession complète d'un continent ou plus au commencement de son tour. Pour une référence rapide au cours de la partie, les cercles avec chiffres sur les côtés de la planchette, imprimés dans les couleurs de base des continents, indiquent le nombre d'armées auquel un joueur a droit pour une possession complète de chaque continent. Si un joueur

(4)

B. *Amérique du Sud*, comprenant les 4 territoires suivants: Vénézuéla, Pérou, Brésil et Argentine. La couleur de base est *turquoise*.

C. *Europe*, comprenant les 7 territoires suivants: Islande, Grande-Bretagne, Scandinavie, Europe du Nord, Europe de l'Ouest, Europe du Sud et Ukraine. La couleur de base est *bleu*.

D. *Afrique*, comprenant les 6 territoires suivants: Afrique du Nord, Egypte, Afrique de l'Est, Congo, Afrique du Sud et Madagascar. La couleur de base est *rose*.

E. *Asie*, comprenant les 12 territoires suivants: Oural, Sibérie, Yakoutsk, Kamchatka, Irkoutsk, Afghanistan, Chine, Mongolie, Japon. Moyen Orient, Indes et Siam. La couleur de base est *vert*.

E. *Asie*, comprenant les 12 territoires suivants: Oural, Sibérie, Yakoutsk, Kamchatka, Irkoutsk, Afghanistan, Chine, Mongolie, Japon, Moyen Orient, Indes et Siam. La couleur de base est *vert*.

L'ARRANGEMENT

(Occupation initiale des territoires)

Chaque joueur compte un nombre de ses armées pour l'occupation initiale des territoires. Le nombre d'armées comptées dépend du nombre des joueurs comme suit:

S'il y a 2 joueurs, chacun compte 50 armées

S'il y a 3 joueurs, chacun compte 35 armées

S'il y a 4 joueurs, chacun compte 30 armées

S'il y a 5 joueurs, chacun compte 25 armées

S'il y a 6 joueurs, chacun compte 20 armées

Les joueurs lancent les dés pour savoir qui commencera cette partie du jeu. Le premier joueur place une de ses armées qu'il a déjà comptées sur n'importe lequel des quarante-deux territoires de la planchette. Le deuxième joueur place ensuite une de ses armées sur n'importe lequel des autres territoires inoccupés. Le troisième joueur fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun des quarante-deux territoires de la planchette ait une armée.

Le premier joueur place ensuite une deuxième armée sur n'importe lequel des territoires qu'il occupe déjà et les autres joueurs suivent à tour de rôle et

(3)

est en possession complète de plus d'un continent, il a évidemment droit aux armées supplémentaires indiquées pour chacun d'eux.

Il y a un troisième moyen d'obtenir des armées additionnelles, l'emploi des cartes; mais comme ce moyen ne vient que plus tard durant la partie, il sera expliqué au paragraphe (h) intitulé le jeu des cartes.

Au début de chaque tour, un joueur détermine à combien d'armées additionnelles il a droit selon les règlements ci-dessus.

(b). DISPOSITION DES ARMÉES:

Une fois qu'un joueur a déterminé le nombre total d'armées auquel il a droit, il doit les placer sur la planchette sur un ou plus des territoires qu'il occupe déjà. Il peut choisir de placer toutes ses armées supplémentaires sur un seul territoire ou il peut les répartir sur plusieurs territoires selon son désir. Comme le but du jeu est de s'emparer des territoires occupés par des adversaires, et que *seuls les territoires adjacents peuvent être attaqués*, et qu'une fois les armées placées elles ne peuvent être changées, il est habituellement préférable d'armer des territoires qui sont adjacents à un adversaire et qui sont sur des continents où plusieurs territoires sont déjà contrôlés.

(c). COMMENT ATTAQUER:

LE BUT D'UNE ATTAQUE EST D'ÉLIMINER LES ARMÉES DES ADVERSAIRES DES TERRITOIRES ADJACENTS ET D'OCCUPER CES TERRITOIRES AVEC SA PROPRE ARMÉE. Un joueur n'est jamais forcé d'attaquer, et, après avoir réussi et placé les armées supplémentaires auxquelles il a droit, il peut terminer son tour. L'attaque est faite contre le territoire d'un ennemi en lançant les dés et en les comparant avec les dés lancés par le joueur dont le territoire est attaqué. Celui qui attaque doit nommer le territoire duquel il attaque et contre quel territoire adjacent il fait son attaque. Un attaquant doit avoir au moins une armée de plus sur le territoire que le nombre de dés qu'il lance. S'il a deux armées sur le territoire, il doit lancer seulement un dé. S'il a trois armées, il peut lancer un ou deux dés. S'il a quatre armées ou plus, il peut lancer un, deux ou trois dés. Il ne peut jamais lancer plus de trois dés.

Au même moment où l'attaquant lance ses dés, le joueur à la défensive, c'est-à-dire le joueur dont le territoire est attaqué, lance aussi ses dés. Si le défendant a deux armées ou plus sur le territoire qu'il défend, il peut lancer un ou deux dés. S'il a seulement une armée, il doit lancer seulement un dé. Même si seulement cinq dés peuvent être employés pour un lancer, six dés sont

fournis avec le jeu pour votre commodité. Habituellement, la personne qui attaque lancera plus de dés que le défendant, mais dans certains cas, le défendant peut lancer deux dés contre un dé de l'attaquant.

Une fois les dés lancés, l'attaquant compare son dé le plus élevé avec le dé le plus élevé du défendant. Si le dé de l'attaquant est plus élevé, le défendant enlève de la planchette une des armées qu'il a sur le territoire sous attaque et la remet dans sa boîte. Si le dé du défendant est égal à ou plus élevé que celui de l'attaquant, ce dernier doit enlever une de ses armées du territoire d'où il attaque. *Le défendant gagne toujours en cas d'égalité.* Lorsque l'attaquant lance deux ou trois dés et que le défendant lance deux dés, l'attaquant compare également son deuxième dé le plus élevé avec le dé le plus bas du défendant. S'il est plus élevé, le défendant doit enlever une armée; s'il est égal ou plus bas, l'attaquant doit enlever une armée. *Lorsque l'attaquant ou le défendant lancent seulement un dé, les autres dés ne sont pas considérés et seulement une armée peut être perdue.* Lorsque l'attaquant lance trois dés contre un dé de défendant, son dé le plus élevé seulement est considéré et seulement une armée peut être perdue. *Un joueur ne peut jamais perdre plus d'armées que le nombre de dés qu'il lance.*

Voici quelques exemples:

Lancers de l'attaquant	Lancers du défendant	Pertes de l'attaquant	Pertes du défendant
5, 4, 3	6, 3	1 armée	1 armée
4, 1, 1	4, 1	2	0
6, 6, 1	5, 1	0	2
3, 3, 1	4	1	0
4, 2, 1	3	0	1
6	5, 4	0	1
4, 3	3, 2	0	2
4	6, 1	1	0
3, 2	3, 3	2	0
6, 1	5, 2	1	1
5, 4	4	0	1
5, 2	5	1	0
4	2	0	1

(f). LA CAPTURE DES TERRITOIRES:

Quand l'attaquant a fait disparaître la dernière armée d'un adversaire d'un territoire, il s'empare de ce territoire. Il doit avancer dans ce territoire immédiatement au moins autant d'armées que le total des dés qu'il a lancés la dernière fois. Ces armées doivent être avancées du territoire duquel l'attaque a été faite. *Il peut avancer, ET C'EST CE QU'IL DÉSIRERA HABITUELEMENT FAIRE, des armées additionnelles de ce même territoire dans le territoire capturé, à la condition qu'il laisse toujours au moins une armée en arrière. Aucun territoire ne peut être laissé inoccupé en tout temps durant la partie.*

(g). LE JEU LIBRE

Quand un joueur ne désire pas faire ou ne peut pas faire d'autres attaques, son tour se termine et il a droit au jeu libre. Grâce à ce jeu, il peut, s'il le désire, avancer une armée ou plus d'un territoire seulement qu'il occupe, à tout territoire adjacent qu'il occupe également. Par exemple, si un joueur a huit armées en Argentine et a aussi une armée ou plus au Pérou et au Brésil, il peut déplacer autant d'armées, sans dépasser sept, de l'Argentine vers l'un de ces territoires adjacents. *Il ne peut pas diviser ces armées en en mettant quelques-unes au Pérou et d'autres au Brésil. Comme aucun territoire ne peut être laissé inoccupé, il doit toujours laisser au moins une armée en arrière dans le territoire duquel il se déplace. Le but de ce jeu libre est de permettre à un joueur d'avancer des armées d'un territoire où elles sont inutiles vers un autre territoire où elles pourront être employées. Sauf lors de l'attaque, c'est la seule fois que les joueurs peuvent avancer des armées d'un territoire à l'autre.*

(h). JEU DES CARTES:

Si un joueur s'est emparé d'un ou plusieurs territoires à son tour, il peut prendre la carte sur le dessus du paquet qui a déjà été placé à l'envers sur la table. Il met cette carte devant lui sans la montrer à ses adversaires. *Il ne peut jamais prendre plus d'une carte par tour, qu'importe le nombre de territoires dont il s'est emparé. La capture peut être faite en tout temps durant le tour et ne doit pas nécessairement être faite lors du dernier lancer des dés.*

(8)

LE DÉ LE PLUS ÉLEVÉ DE L'ATTAQUANT EST TOUJOURS COMPARÉ AU DÉ LE PLUS ÉLEVÉ DU DÉFENDANT. LORSQUE L'ATTAQUANT ET LE DÉFENDANT LANCENT TOUS LES DEUX PLUS D'UN DÉ, LE DÉ QUI VIENT APRÈS LE DÉ LE PLUS ÉLEVÉ DE L'ATTAQUANT EST TOUJOURS COMPARÉ AU DÉ QUI VIENT APRÈS LE PREMIER DU DÉFENDANT. LE DÉFENDANT EST TOUJOURS GAGNANT EN CAS D'ÉGALITÉ.

(d). OÙ ATTAQUER:

Un joueur peut attaquer tout adversaire qui occupe un territoire adjacent au sien. Par exemple, un joueur qui occupe le Vénézuéla peut attaquer un adversaire en Amérique Centrale, au Pérou ou au Brésil. En plus, un joueur peut attaquer de l'autre côté de l'eau où deux territoires sont reliés par des lignes parallèles. Par exemple, un joueur qui occupe l'Afrique du Nord, en plus d'attaquer le Congo, l'Afrique de l'Est ou l'Égypte peut aussi attaquer le Brésil, l'Europe de l'Ouest ou l'Europe du Sud. Il est très important de noter qu'un joueur peut attaquer l'Alaska de Kamtchatka ou Kamptchatka de l'Alaska. Groenland peut être attaqué de l'Islande, du Québec, de l'Ontario ou des Territoires du Nord-Ouest.

(e). OPTION DE L'ATTAQUANT:

Un joueur peut continuer d'attaquer tout territoire adjacent aussi longtemps qu'il a au moins deux armées sur le territoire d'où il fait son attaque. Durant un tour, un joueur peut attaquer à chaque lancer avec un nombre différent d'armées, un territoire adjacent différent, ou d'un territoire différent dans tout territoire d'un adversaire qui est adjacent au sien. Avant chaque lancer, cependant, le joueur doit dire le nombre de dés qu'il emploie, le territoire d'où provient l'attaque et le territoire de l'adversaire qu'il attaque. Le défendant indique alors le nombre de dés qu'il lancera. L'attaquant a une flexibilité complète. *Il peut attaquer une fois ou plus d'un territoire, ensuite changer son attaque vers une autre région et retourner pour attaquer encore le territoire original s'il le désire. Il peut continuer d'attaquer même s'il perd sur un lancer ou plus des dés. Il peut aussi discontinuer ses attaques, terminer son tour et passer le tour au joueur à la gauche quand il croit que c'est à son avantage.*

(7)

Chaque série additionnelle qui est remise augmente le nombre d'armées de cinq. Donc, la 12ème série qui est remise vaut 45 armées. On devrait noter en particulier que la valeur des séries de cartes augmente chaque fois qu'une série est jouée, qu'importe le joueur qui les joue. Par exemple, si un joueur, qui lui-même n'a pas été capable de jouer une série de cartes, obtient une combinaison après que trois séries ont été obtenues par d'autres joueurs, il a droit à 10 armées. C'est le nombre total des séries de cartes qui ont été jouées, qu'importe qui les joue, qui détermine le nombre d'armées qu'un joueur reçoit. Il est recommandé de nommer un joueur qui s'occupera de noter le nombre des séries de cartes obtenues. Les cartes qui sont remises sont placées à l'endroit à côté du paquet pour former une pile à discarter. Si la pile de tirage est écoulée, les cartes de la pile à discarter sont rebrassées et placées à l'envers pour former une nouvelle pile de tirage.

Comme une pièce rectangulaire équivaut à 10 armées, elle peut être échangée pour 10 cubes (ou vice versa) en tout temps durant la partie. Ces échanges sont très pratiques car de plus grands nombres d'armées entrent dans le jeu dans les derniers stades de la partie.

ARMÉES ADDITIONNELLES POUR DES TERRITOIRES SUR CARTES

Si une, deux ou trois des cartes remises ont des symboles représentant des territoires que ce joueur occupe, il reçoit deux armées additionnelles pour chacun des territoires représentés. Ces deux armées additionnelles par territoire doivent être placées immédiatement sur le territoire ou les territoires pour lesquels elles ont été acquises. Par exemple, si un joueur obtient (comme l'une de ses trois cartes) la carte de l'Afrique du Nord, qu'il occupe à ce moment, il reçoit deux armées supplémentaires qu'il doit placer immédiatement sur le territoire de l'Afrique du Nord. L'emploi du joker ne permet pas à un joueur de recevoir des armées additionnelles.

(i). ÉLIMINATION DES ADVERSAIRES:

Un des jeux les plus importants de cette partie est l'élimination d'un adversaire. Un joueur, qui, à son tour, est capable de s'emparer de la dernière pièce

(10)

IL N'OBTIENT AUCUNE CARTE S'IL N'A PAS CAPTURÉ UN TERRITOIRE À CE TOUR.

Ces cartes sont extrêmement valables parce que, après qu'une bonne combinaison a été ramassée, elles peuvent être employées au commencement d'un tour suivant pour obtenir des armées additionnelles.

A cette fin, les joueurs devraient s'occuper des figures noires sur les cartes (soldat à pied, soldat à cheval et le canon). Avant qu'un joueur puisse employer ses cartes, il doit avoir au moins trois cartes et ces cartes doivent comprendre une des cinq combinaisons suivantes:

1. trois soldats à cheval
2. trois canons
3. trois soldats à pieds
4. une de chaque sorte
5. deux cartes et un joker

(Comme un joker a les trois symboles, il complètera toujours une des autres combinaisons lorsque employé avec deux autres cartes.)

Un joueur n'est pas tenu de remettre ses cartes pour obtenir des armées lors du premier tour après avoir rassemblé une de ces combinaisons. Il peut les garder dans l'espoir d'obtenir un grand nombre d'armées lors d'un tour subséquent. Un joueur, cependant, ne peut jamais garder plus de cinq cartes, et doit remettre une série de trois cartes au début de tout tour où il a cinq cartes. Il n'est pas possible d'avoir cinq cartes sans être capable de faire une des combinaisons décrites ci-dessus.

La première série de cartes remise vaut 4 armées supplémentaires. Ces armées sont en plus des autres auxquelles ce joueur a droit. La deuxième série de cartes, qu'importe le joueur qui les remet, vaut 6 armées supplémentaires.

Les séries additionnelles valent des armées supplémentaires conformément au tableau ci-dessous:

Troisième série	8 armées
Quatrième série	10 armées
Cinquième série	12 armées
Sixième série	15 armées
Septième série	20 armées
Huitième série	25 armées

(9)

AVANCER DANS UN TERRITOIRE CONQUIS SEULEMENT AUTANT D'ARMÉES QUE LE NOMBRE DES DES QUE VOUS AVEZ LANCÉS, VOUS POUVEZ AVANCER AUTANT D'ARMÉES QUE VOUS AVEZ DANS LE TERRITOIRE QUE VOUS ATTAQUEZ. LA SEULE EXIGENCE EST QU'AU MOINS UNE ARMÉE SOIT LAISSÉE EN ARRIÈRE SUR LE TERRITOIRE D'OÙ VOUS AVEZ ATTAQUÉ CAR DURANT LA PARTIE, IL DOIT TOUJOURS Y AVOIR UNE ARMÉE OU PLUS SUR CHAQUE TERRITOIRE DE LA PLANCHETTE.

4. Il termine son attaque lorsqu'il le désire, ou lorsqu'il y est forcé quand il manque d'armées.
5. Il fait son jeu libre s'il le peut et s'il le veut.
6. Il prend une carte s'il a capturé un territoire ou plus à son tour.
7. Il termine son tour en passant les dés au joueur suivant.

REMARQUES SPÉCIALES CONCERNANT LE JEU

Les joueurs ne devraient pas s'étendre d'une manière trop éparse en épuisant toutes leurs armées supplémentaires en faisant trop d'attaques. Le joueur qui renforce ses armées et les avance lentement d'une région peut faire mieux que le joueur qui étend ses armées d'une manière éparse et qui essaie d'attaquer de plusieurs régions. Il est mieux de se concentrer sur une région, d'avancer lentement, et d'oublier ces armées qui sont loin de vos lignes principales. Appelez-vous que c'est un jeu de défense aussi bien que d'attaque et soyez prêt à protéger les régions que vous occupez.

Ce n'est pas un jeu court mais il ne doit pas nécessairement être trop long. A mesure que le jeu progresse, les joueurs augmentent leur puissance et leur résistance mais un joueur atteindra inévitablement un point où il est un peu plus fort que les autres joueurs. Quand ce point est atteint, le joueur plus fort devrait essayer d'occuper chaque espace de la planchette dans un tour et

(12)

d'un adversaire sur la planchette, reçoit à l'instant toutes les cartes que cet adversaire a en sa possession. Il peut le joindre aux cartes qu'il a et s'il peut faire une série, il peut la remettre immédiatement à ce même tour pour obtenir des armées additionnelles. Si, comme il arrive quelquefois, il peut faire deux ou trois séries, il peut aussi les discarter, tout en recevant l'augmentation régulière pour chaque série. Cette situation peut se présenter seulement quand le total des cartes qu'un joueur a, plus les cartes d'un joueur qu'il a éliminé, égale six ou plus. Il doit discarter assez de séries pour réduire le nombre de cartes qu'il continue de garder à quatre ou moins. Ces nouvelles armées doivent être placées sur la planchette de la manière habituelle. Le joueur peut alors continuer de jouer s'il le désire ou il peut passer les dés au joueur suivant.

RÉSUMÉ DU JEU

Pour faciliter le jeu, ce qui suit est un bref sommaire de ce qu'un joueur fait à chacun de ses tours durant la partie. Ces étapes devraient être suivies par ordre par le joueur qui est à son tour et par nul autre à ce tour.

1. Il détermine à combien d'armées il a droit en (a) comptant les territoires (non pas les armées) qu'il occupe et en les divisant par 3; (b) vérifiant pour voir s'il a droit à des armées supplémentaires parce qu'il occupe entièrement tout continent ou tous continents; (c) vérifiant ses cartes pour voir s'il a une combinaison qu'il désire remettre pour des armées additionnelles.

2. Il place ces armées de la planchette sur des territoires qu'il occupe déjà. C'est la seule fois qu'un joueur peut placer des armées durant son tour sauf quand il élimine un adversaire.

3. Il fait toute attaque qu'il désire. Il peut attaquer autant de fois qu'il le désire à un tour, à la condition qu'il ait au moins deux armées sur un de ses territoires, lequel est adjacent à un territoire d'adversaire.

UNE DES NOTIONS LES PLUS IMPORTANTES À SE RAPPELER EN JOUANT CE JEU EST D'AVANCER DANS VOS RÉGIONS AVANT AUTANT DE VOS ARMÉES QUE POSSIBLE. MÊME SI VOUS DEVEZ

(11)

gagner la partie. La chance est certainement impliquée car si un joueur perd par quelques territoires, il serait éliminé par un de ses adversaires très rapidement. Souvenez-vous-en lorsque vous jouez.

POUR GAGNER LA PARTIE

Le joueur qui occupe chaque territoire de la planchette en éliminant son dernier adversaire gagne la partie.

Nous serons heureux de répondre aux questions sur ce jeu si un affranchissement postal suffisant est envoyé avec votre lettre.

PARKER BROTHERS GAMES LTD., C.P. 601, Concord, Ontario