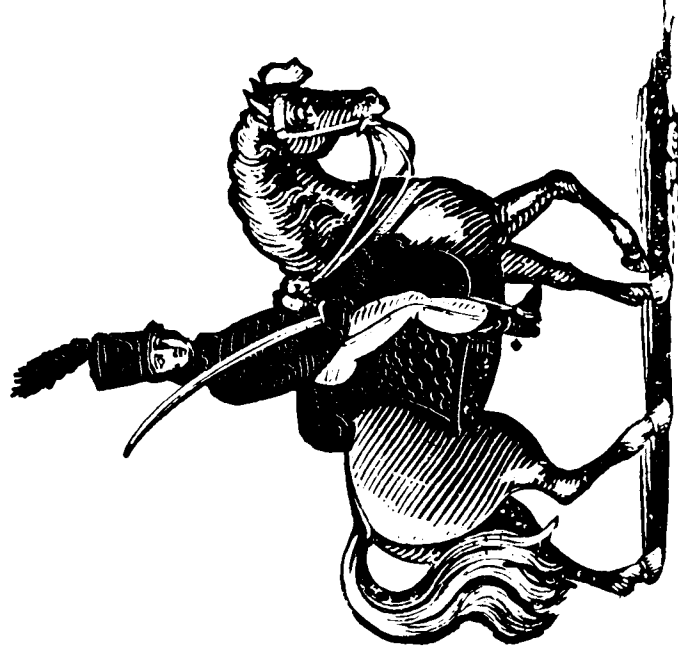


RISK



Pour 2 à 6 joueurs / Âge: 10 ans à adulte
© 1992 Hasbro Canada Inc., Longueuil, Québec J4G 1G2.

Dans ce jeu classique de stratégie militaire, tu te bats pour conquérir le monde. Pour gagner, tu dois lancer des attaques audacieuses, te défendre de toutes parts et parcourir de vastes continents avec beaucoup de courage et de finesse. Mais souviens-toi: si les récompenses sont grandes, les dangers le sont aussi. Juste au moment où tu crois tenir le monde dans ta main, ton adversaire peut attaquer et te dérober la victoire!

BUT DU JEU

Éliminer tes adversaires en occupant tous les territoires sur la planchette. Le premier joueur à le faire gagne la partie et conquiert le monde.

CONTENU

1 planchette • 5 dés: 2 blancs et 3 rouges • Paquet de 44 cartes • 6 ensembles d'armées, chacun d'une couleur différente.

La planchette de jeu. La planchette de jeu illustre la mappemonde divisée en 42 territoires. Chaque continent est d'une couleur différente et compte de 4 à 12 territoires.



Les armées. Il y a six ensembles d'armées. Chaque ensemble comprend des pièces représentant une armée, et des pièces représentant 10 armées. Quand tu choisis la couleur d'une armée, assure-toi de prendre toutes les pièces de cette couleur.



Pièce de 10 armées



Pièce de 1 armée

Les quarante-deux cartes RISK illustrent chacune un territoire et la silhouette d'un fantassin, cavalier ou d'un canon. Les deux cartes "passe-partout" illustrent les trois silhouettes, sans territoire.

Contrairement à la plupart des jeux, quand tu joues à RISK tu dois planifier tes mouvements avant de commencer. A cette étape, tu prépares la scène des batailles futures.

1. Choisis un ensemble d'armées et selon le nombre de joueurs, compte le nombre d'armées auxquelles tu as droit pour commencer le jeu.

Pour deux joueurs, lire la section "Risk pour deux joueurs" à la page 12.

Pour trois joueurs, chaque joueur prend 35 armées.

Pour quatre joueurs, chaque joueur prend 30 armées.

Pour cinq joueurs, chaque joueur prend 25 armées.

Pour six joueurs, chaque joueur prend 20 armées.

2. Lance les dés. Le joueur qui obtient le plus grand total prend une pièce d'une armée dans sa pile et la place sur un territoire sur la planchette, prenant ainsi possession de ce territoire.

3. Le jeu continue à la gauche du premier joueur.

Chaque joueur, à son tour, place une armée sur un territoire inoccupé. Cette étape se poursuit jusqu'à ce que les 42 territoires soient réclamés.

4. Quand les 42 territoires sont pris, les joueurs, à tour de rôle, placent une armée sur un des territoires qu'ils occupent. Ceci se poursuit ainsi jusqu'à ce que les joueurs aient placé toutes leurs armées. Il n'y a pas de limite au nombre d'armées pouvant occuper un territoire. Tu peux, en tout temps, remplacer dix pièces de 1 armée par une pièce de 10 armées, et vice versa.

5. Brasse les cartes RISK et place le paquet à l'envers à côté de la planchette. Ceci constitue la pile de pige.

6. Le joueur qui a été le premier à placer une armée commence la partie.

JOUER LE JEU

À ton tour, essaie de saisir des territoires en gagnant des batailles contre des armées adverses. Mais fais attention: la victoire appartiendra à celui qui saura planifier, prendre des décisions rapides et attaquer de façon audacieuse. Tu devras diviser tes forces de façon stratégique, attaquer au bon moment, et fortifier tes défenses contre tous tes ennemis.

Chaque tour se joue en trois étapes selon l'ordre suivant:

1. Ramasser et placer de nouvelles armées.
2. Attaquer.
3. Fortifier ses défenses.

RAMASSER ET PLACER DE NOUVELLES ARMÉES

Au début de chacun de tes tours, y compris ton premier tour, tu reçois des armées additionnelles que tu peux placer immédiatement sur un ou plusieurs de tes territoires. Le nombre d'armées que tu reçois est égal au nombre de territoires que tu occupes; au nombre de continents que tu contrôles; et au nombre de combinaisons de cartes RISK que tu échanges.

Territoires. Au début de ton tour, tu reçois des armées conformément au nombre de territoires que tu occupes. Compte simplement le nombre de territoires qui t'appartiennent à ce moment. Ensuite, divise le total par trois, et laisse tomber les fractions. Le quotient représente le nombre d'armées auquel tu as droit.

Exemple: 11 territoires = 3 armées
14 territoires = 4 armées
17 territoires = 5 armées

À ton tour, tu recevras toujours un minimum de 3 armées, même si tu occupes moins de neuf territoires.

Continents. Au début de ton tour, tu reçois aussi des armées pour chaque continent sous ton emprise. (Pour contrôler un continent, tu dois occuper tous ses territoires au début de ton tour.) Pour connaître le nombre exact d'armées que tu recevras pour chaque continent, consulte le tableau dans le coin inférieur droit de la planchette de jeu.

RISK À la conquête du monde, un tour par tour Armées / Armées			
Continent	5	7	
Continent	2	5	
Continent	3	2	

Cartes RISK. Les cartes RISK peuvent t'aider à obtenir plus d'armées. Tu gagnes une carte RISK à la fin d'un tour où tu as réussi à capturer un territoire. Ensuite, au début de chaque tour subséquent, tu reçois des armées additionnelles pour chaque combinaison de cartes RISK que tu désires échanger.

Tu as une combinaison de cartes quand : (1) tu as trois cartes ayant la même silhouette (cavalier, canon, fantassin); (2) tu as trois cartes de silhouettes différentes; (3) tu as deux cartes quelconques plus une carte "passe-partout".

Le nombre d'armées que tu reçois pour chaque combinaison de cartes se partage comme suit :

La première combinaison présentée — 4 armées

La deuxième combinaison présentée — 6 armées

La troisième combinaison présentée — 8 armées

La quatrième combinaison présentée — 10 armées

La cinquième combinaison présentée — 12 armées

La sixième combinaison présentée — 15 armées

1. Après avoir échangé la sixième combinaison, chaque combinaison additionnelle vaut cinq armées de plus.

Exemple: À la septième combinaison, tu reçois 20 armées; à la huitième, tu reçois 25 armées, et ainsi de suite.

2. Les expressions "première", "deuxième" combinaisons, etc... réfèrent aux combinaisons échangées par *n'importe quel* joueur au cours de la partie. Ainsi, si tu échanges la troisième combinaison de la partie, tu reçois huit armées, même si c'est la première fois que tu présentes une combinaison.

3. Une fois que tu as cinq cartes RISK, tu *dois* échanger ta première combinaison au début de ton prochain tour.

4. Si l'une des trois cartes que tu échanges illustre un territoire que tu occupes, tu reçois deux armées en prime. Toutefois, tu dois placer ces deux armées sur le territoire en question.

Cependant: Au cours d'un tour, tu ne peux pas recevoir plus de deux armées en prime, même si tu échanges plus d'une combinaison au cours de ce tour.

Quel que soit le nombre d'armées que tu reçois au début de ton tour, déploie-les de façon stratégique, que ce soit pour préparer une attaque, ou pour te défendre.

Après avoir placé tes armées, tu peux, à ton choix, lancer une attaque ou non. Une attaque comporte une ou plusieurs batailles livrées avec des dés. Le but d'une attaque est de capturer un territoire en éliminant toutes les armées ennemies qui s'y trouvent. Étudie la planchette un moment. Veux-tu attaquer? Si oui, tu dois observer les règlements suivants :

1. Tu peux attaquer seulement un territoire adjacent à l'un des tiens (on entend par territoires adjacents : deux territoires côte à côte). **Exemple:** Le Groenland est adjacent aux Territoires du Nord-Ouest, et l'Afrique du Nord est adjacente à l'Égypte. Les territoires reliés par des lignes pointillées sont aussi adjacents.
Exemple: L'Afrique du Nord est adjacente au Brésil et l'Alaska est adjacent au Kamchatka.
2. Tu dois toujours avoir **au moins deux armées** dans le territoire d'où tu attaques.

Pour attaquer, annonce d'abord le territoire adjacent que tu désires attaquer et celui d'où tu attaques. Ensuite, lance les dés avec l'adversaire qui occupe ce territoire.

3. En tant qu'attaquant, tu peux lancer un, deux, ou trois dés rouges. Toutefois, tu dois avoir au moins une armée de plus dans ton territoire que le nombre de dés utilisés. Plus tu lances de dés, plus tu as de chances de gagner. Le contraire cependant est aussi possible : plus tu lances de dés, plus d'armées tu risques de perdre, ou plus d'armées tu seras obligé de déplacer dans le territoire vaincu.

4. Le défenseur peut lancer un ou deux dés blancs. Cependant, pour lancer deux dés, il doit avoir au moins deux armées dans le territoire attaqué. Plus le défenseur lance de dés, plus il a de chances de gagner. Le contraire peut aussi, dans son cas, se produire : plus il lance de dés, plus d'armées il risque de perdre.

Avant de lancer les dés, ton adversaire et toi devez annoncer le nombre de dés que vous désirez lancer. Ton adversaire et toi devez lancer vos dés en même temps.

Pour décider de l'issue d'une bataille, chaque adversaire isole son dé ayant le chiffre le plus élevé pour le comparer à celui de l'autre. Si le chiffre sur ton dé est supérieur à celui de ton adversaire, ce dernier perd une armée dans le territoire attaqué. Si le chiffre sur le dé du défenseur est supérieur au tien, tu perds une armée dans le territoire d'où tu as lancé ton attaque. Ensuite, si vous avez lancé plus d'un dé, comparez les deuxièmes dés ayant les chiffres les plus élevés, et répétez la procédure. Dans le cas d'une égalité, le défenseur gagne toujours.

EXEMPLE 1 Dés de l'attaquant Dé du défenseur Plus haute paire RÉSULTAT Le défenseur perd une armée	EXEMPLE 3 Dés de l'attaquant Dés du défenseur Plus haute paire Deuxième plus haute paire RÉSULTAT L'attaquant perd deux armées
EXEMPLE 2 Dés de l'attaquant Dés du défenseur Plus haute paire Deuxième plus haute paire RÉSULTAT Le défenseur perd une armée et l'attaquant perd une armée	EXEMPLE 4 Dé de l'attaquant Dés du défenseur Plus haute paire RÉSULTAT Le défenseur perd une armée

Note: L'attaquant ne peut jamais perdre plus de deux armées avec un lancer de dés.

Au cours d'un tour, tu peux:

5. attaquer un ou plusieurs territoires adjacents à un ou plusieurs territoires t'appartenant;
6. alterner ton attaque d'un territoire à un autre, en attaquant chacun des territoires aussi souvent que tu le désires.

Capter des territoires. Dès que tu élimines la dernière armée adverse d'un territoire, tu captures ce territoire et tu dois l'occuper immédiatement. Installes-y autant d'armées que le nombre de dés lancés dans ta dernière bataille. Laisse toujours au moins une armée derrière. *Au cours de la partie, chaque territoire doit toujours être occupé par au moins une armée.*

Mettre fin à une attaque. Tu peux mettre fin à une attaque en tout temps. Pour indiquer ton intention, remets simplement les dés au joueur à ta gauche. À ce moment, si tu as capturé au moins un territoire, prends la carte RISK sur le dessus de la pile de pige. Cependant, quel que soit le nombre de territoires que tu as capturés à ce tour, tu peux prendre **une** carte RISK seulement.

Éliminer un adversaire. Si, à ton tour, tu élimines un adversaire en gagnant contre sa dernière armée, tu t'appropries toutes les cartes RISK de cet adversaire. Si tu détiens alors six cartes ou plus, tu dois immédiatement échanger toutes tes combinaisons jusqu'à ce qu'il ne te reste que quatre cartes ou moins. Ainsi, tu gagneras des armées additionnelles que tu placeras immédiatement sur un ou plusieurs territoires t'appartenant. Souviens-toi : si tu détiens six cartes ou plus après avoir ramassé celles d'un adversaire, tu dois échanger tes combinaisons immédiatement. Si tu détiens cinq cartes ou moins, tu dois attendre le début de ton prochain tour pour échanger tes combinaisons.

Note: Tu n'es pas obligé d'attaquer à ton tour. Tu peux simplement passer les dés à ta gauche et, si tu le désires, fortifier tes défenses.

FORTIFIER LES DÉFENSES

Tu peux fortifier tes défenses à la fin de ton tour. Déplace le nombre d'armées de ton choix d'un de tes territoires (et seulement d'un) dans un de tes territoires adjacents (et seulement dans un).

1. Quand tu déplaces des armées d'un territoire à un autre, tu dois laisser au moins une armée derrière.
2. Quelles que soient les actions effectuées à ton tour, tu peux, si désiré, terminer ce tour en fortifiant tes défenses. Tu n'as pas besoin de gagner une bataille ou même d'essayer d'attaquer. Certains joueurs de RISK appellent cette procédure "déplacement libre".

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à éliminer tous ses adversaires en capturant les 42 territoires de la planchette, gagne.

QUESTIONS RISK

Q. Quand je place mes armées au début de la partie, quelle stratégie dois-je suivre?

R. Si possible, essaie d'occuper tout un continent au début de la partie pour recevoir des armées additionnelles dès le départ. Si c'est impossible, essaie d'occuper autant de territoires adjacents que tu peux. Ensuite, quand tous les territoires adjacents ont été réclamés, place les armées qu'il te reste dans tes territoires frontières pour te défendre contre une attaque possible. Essaie à tout prix de ne pas choisir des territoires de façon éparpillée. Cette stratégie n'aurait pour effet que d'affaiblir ta défense. Des territoires isolés sont toujours plus faciles à capturer.

Q. Quand reçoit-on des armées additionnelles?

R. Au début de chacun de tes tours, tu reçois des armées additionnelles dont le nombre varie conformément aux territoires, continents et cartes RISK qui t'appartiennent. Cependant, si à ton tour tu élimines un adversaire, tu te mérites immédiatement toutes les armées additionnelles autorisées par les cartes RISK de cet adversaire.

Q. Où devrais-je placer mes armées additionnelles?

R. Si tu désires passer à l'offensive, place un certain nombre d'armées sur les territoires à partir desquels tu désires attaquer. Ensuite, place les armées qu'il te reste sur tes territoires frontières affaiblis. Si tu désires jouer de façon défensive, place toutes tes armées sur tes territoires frontières affaiblis.

Q. Que faire quand je n'ai plus de pièces d'armées?

R. Tu peux utiliser des armées d'une autre couleur ou des morceaux de papier pour garder le compte de tes armées.

Q. Combien de cartes RISK puis-je gagner au cours d'un tour?

R. Quel que soit le nombre de territoires que tu captures à ton tour, tu peux recevoir une carte RISK seulement à la fin de ce tour.

Q. Dois-je échanger une combinaison de cartes RISK dès que j'en ai une?

R. Pas nécessairement. Tu pourrais vouloir conserver une combinaison pour une des trois raisons suivantes :

1. En attendant que tes adversaires échangent des combinaisons, tu augmentes le nombre d'armées que tu recevras pour ta combinaison.
2. Si tu joues de façon défensive, il se pourrait que tu désires conserver toute armée additionnelle à l'écart jusqu'au moment de passer à l'attaque.
3. Puisque tu peux gagner deux armées en prime chaque fois qu'une de tes cartes illustre un territoire que tu occupes, tu pourrais préférer attendre d'occuper ce territoire avant d'échanger la combinaison.

Q. Au juste, qu'est-ce qu'une attaque?

R. Une attaque se compose d'une ou de plusieurs batailles, menées pour saisir un territoire ou plus, au cours d'un tour. Une attaque débute quand tu lances les dés, et se termine quand tu décides d'y mettre fin ou de fortifier tes défenses s'il y a lieu avant de passer les dés à ta gauche.

Q. Combien de temps peut durer une attaque?

R. À ton tour, tu peux attaquer un territoire adjacent et prendre autant de temps que tu le désires, pourvu que tu aies au moins deux armées dans le territoire d'où tu attaques.

Q. Y a-t-il un avantage à ne pas attaquer à mon tour?

R. En n'attaquant pas à ton tour, tu contournes deux situations. La première, tu évites une perte possible d'armées. La deuxième, tu évites d'affaiblir tes forces en déplaçant des armées d'un territoire à un autre. Le désavantage est que tu ne peux pas gagner de carte RISK dans le cas d'une victoire.

Q. En jeu offensif ou défensif, combien de dés dois-je lancer?

R. Comme tu dois sûrement le savoir, plus tu lances de dés, plus tu augmentes tes chances de gagner. Cependant, plus tu lances de dés, plus tu peux perdre d'armées. De plus, tu risques d'augmenter le nombre d'armées que tu devras installer sur le territoire conquis. Si tu peux continuer tes conquêtes en ligne droite, cela peut ne pas avoir d'importance. Mais si tu désires attaquer un territoire en cul-de-sac, soit un territoire n'ayant qu'une issue par laquelle entrer et sortir, et que tu diriges ensuite ton attaque dans une autre direction, il est préférable que tu ne laisses pas d'armées derrière toi. Quand tu es en position d'attaque ou de défense, pense à l'importance de tous ces facteurs, puis choisis le nombre de dés, conformément.

Q. Quand devrais-je mettre fin à mon attaque et terminer mon tour?

R. Pour gagner, tu dois attaquer et saisir tous les territoires. Ceci ne veut pas dire que tu devrais attaquer tous les territoires adjacents aux tiens, à chacun de tes tours. Plus ton attaque est longue, plus tu risques de perdre des armées et de les disséminer, ce qui te rendra vulnérable. Après tout, plus tu occuperas de territoires, moins tu auras d'armées sur chacun d'eux. Ceci peut faciliter la capture de tes territoires et même t'éliminer du jeu.

LES TERRITOIRES DE CARTE RISK

Beaucoup de joueurs chevronnés aiment minimiser le côté chanceux du jeu. Respecte un ou plusieurs des règlements modifiés ci-dessous pour augmenter la durée et la finesse du jeu.

Valeur des combinaisons de cartes RISK. Au lieu d'augmenter la valeur de chaque combinaison de cartes RISK comme décrit plus tôt dans les règlements, augmente-la de un. Ainsi, la première combinaison vaudrait quatre armées, la deuxième cinq, la troisième six, et ainsi de suite.

Fortifier les défenses. À la fin de ton tour, tu peux déplacer des armées d'un ou de plusieurs territoires dans autant de territoires t'appartenant que tu le désires. Cependant, tu dois d'abord occuper tous les territoires entre celui où tu désires retirer des armées et celui où tu veux en placer. **Exemple:** Si tu veux déplacer des armées de l'Afrique du Sud au Brésil, tu dois d'abord occuper le Congo et l'Afrique du Nord, te dirigeant ainsi en "ligne droite".



Nombre d'armées par territoire. Au cours de la partie, tu ne peux pas avoir plus de 12 armées par territoire. Si, à cause de ce règlement, tu as des armées que tu ne peux pas placer, tu les perds.

Changement à l'attaque. Si, quand tu attaques, tu as une carte RISK qui illustre le territoire d'où tu attaques ou celui que tu convoites, tu peux, si désiré, relancer un dé à chaque bataille impliquant le territoire en cause. Place la carte à l'endroit devant toi et relance le dé.

1. Tu peux utiliser plus d'une carte à ce tour, mais seulement une carte par bataille.
2. Quand tu mets fin à ton attaque impliquant le territoire en question, reprends ta carte RISK dans ta main.

3. Tu ne peux pas utiliser une carte RISK de cette façon quand tu défends un territoire.

Commandants. Quand tu attaques, tu peux tourner un des dés que tu as lancés pour que le "6" apparaisse sur le dessus et ce, une fois par tour. Cette pratique sert à représenter l'influence de ton "commandant" sur le champ de bataille.

RISK POUR DEUX JOUEURS

Cette version se joue comme le RISK ordinaire, sauf pour l'importante exception suivante : En plus de ton armée et celle de ton adversaire, il y a des armées "neutres" sur la planchette. Au cours de la partie, ces armées "neutres" agissent comme éléments tampons. Cette particularité donne à la version à deux joueurs la même caractéristique stratégique que le jeu RISK ordinaire.

POSITIONS DE DÉPART DES ARMÉES

Adoptez chacun une couleur d'armée. Ensuite, choisissez une couleur pour l'armée "neutre". Prenez-vous chacun 40 armées et réclamez les territoires de la façon suivante :

1. Retire les deux cartes "passe-partout" du paquet de cartes RISK. Brasse les cartes et divise-les en trois paquets, face contre table. Ton adversaire et toi choisissez chacun un paquet différent. La pile qui reste est "neutre".
2. Place une armée sur chacun des 14 territoires illustrés sur les cartes RISK dans ta pile. Ton adversaire fait de même. Ensuite, place une armée "neutre" sur chacun des 14 territoires qui restent.
3. Une fois tous les territoires de la planchette réclames, placez vos armées, chacun votre tour, de la façon suivante:
À ton tour, place trois armées sur la planchette: deux de tes armées et une armée "neutre".
a) Place tes deux armées sur un ou deux territoires qui t'appartiennent.
b) Place l'armée "neutre" sur le territoire "neutre" de ton choix, de façon à bloquer une avance possible de ton adversaire.
À son tour, ton adversaire place ses armées de la même façon.

4. Une fois toutes les armées placées sur la planchette, remets les deux cartes "passe-partout" dans le paquet de cartes RISK, brasse les cartes et le jeu commence.

ATTAQUER

À ton tour, attaque un territoire adjacent à l'un des tiens. Chaque fois que tu attaques un territoire "neutre", ton adversaire lance les dés pour défendre ce territoire "neutre".

Les armées "neutres" ne peuvent pas attaquer et ne peuvent jamais être renforcées au cours de la partie.

GAGNER LA PARTIE

Le premier des deux joueurs qui élimine son adversaire en capturant tous ses territoires, gagne.

1. Pour gagner, tu n'as pas besoin d'éliminer les territoires "neutres".
2. Habituellement, toutes les armées "neutres" se font éliminer avant la fin de la partie. Si cela se produit, ne t'en fais pas. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur élimine l'autre.

RÈGLEMENTS POUR UN JEU DE COURTE DURÉE

1. Après avoir déployé tes armées au début de la partie, établis un quartier général dans un de tes territoires. Ensuite, sans révéler aux autres le territoire choisi, trouve la carte RISK correspondante et place-la à l'envers devant toi.
2. Les autres joueurs font de même. Une fois tous les territoires des quartiers généraux déterminés, tous les joueurs retournent leur carte pour révéler aux autres le lieu de leur campement.
3. Le BUT de ce jeu est de capturer les quartiers généraux de tous tes adversaires. Le premier joueur à capturer tous les territoires des quartiers généraux, en ayant toujours le sien, gagne la partie.
Si tu le veux, le jeu peut se jouer en moins de temps encore:
Jeu à quatre joueurs: Le gagnant est le premier joueur qui réussit à capturer deux quartiers généraux tout en conservant le sien.
Jeu à cinq ou à six joueurs: Le gagnant est le premier joueur qui réussit à capturer trois quartiers généraux tout en conservant le sien.

4. Au cours de la partie, respecte les règlements suivants:

- a) Quand tu captures le quartier général d'un adversaire, place la carte du territoire saisi à l'endroit devant toi. Ceci prouve que tu t'es emparé de ce territoire.
- b) Si ton quartier général se fait capturer par un adversaire, tu n'es pas éliminé. Remets simplement ta carte à cet adversaire et continue de jouer.
- c) Tu ne peux pas utiliser une carte de quartier général pour compléter une combinaison de cartes RISK. Les cartes de quartiers généraux ne doivent pas gêner le jeu.

ORGANISATION D'UN TOURNOI RISK[®]

Préparation

- Il doit y avoir un minimum de 24 joueurs et un maximum recommandé de 96 joueurs.
- Planifier au moins une demi-journée pour le tournoi, prévoyant ainsi assez de temps pour l'inscription des participants et le déroulement d'une ou de deux parties préliminaires et d'une partie finale.
- Nommer un arbitre en chef qui agira en tant que juge de dernière instance et qui aura la décision finale sur l'interprétation des règlements. L'arbitre doit très bien connaître les règlements du jeu RISK de Parker Brothers.
- Nommer des assistants à l'arbitre pour régler les différences mineures d'opinion. Le nombre d'assistants dépendra du nombre de participants au tournoi.
- Disposer d'un jeu RISK par table. Chaque table doit accueillir un minimum de trois joueurs et un maximum de six joueurs.
- Mettre une horloge à la vue de tous les joueurs.
- À leur arrivée (environ 45 minutes avant l'heure prévue pour le début du tournoi), les joueurs doivent se présenter à la table des inscriptions et signer, qu'ils soient déjà inscrits ou non.

Jouer le jeu

- Un gagnant sera nommé à l'issue d'un *minimum* de deux parties, soit une partie préliminaire et une partie finale. S'il y a de nombreux participants au tournoi, il est préférable d'éliminer des joueurs en tenant plus d'une partie préliminaire.
- La première partie préliminaire, d'une durée limite de 2 heures, se joue selon les règlements de base (et non

selon ceux du jeu à deux joueurs). Une fois le temps écoulé, les joueurs arrêtent de jouer.

- S'il y a un gagnant incontestable (un joueur qui a éliminé tous ses adversaires), il passe à la prochaine partie. Si les joueurs d'une table n'ont pas fini de jouer, chaque joueur à cette table doit totaliser ses *territoires*. Le joueur le plus puissant (celui qui occupe le plus de territoires) passe à la prochaine partie.
- Si une deuxième partie préliminaire doit avoir lieu pour éliminer des joueurs, elle doit se jouer exactement comme la première. Le gagnant incontestable ou le joueur le plus puissant de chaque table passe à la partie finale.
- La partie finale peut être limitée en temps ou non. Si elle n'est pas soumise à la limite de 2 heures, une limite de 3 h 30 est recommandée. Si, après ce temps, il n'y a pas de gagnant incontestable (un joueur qui a éliminé tous ses adversaires), le joueur le plus puissant (celui qui occupe le plus de territoires) est déclaré gagnant.
- Dans le cas d'une égalité, la partie est prolongée de 30 minutes.

ORGANISATION D'UN TOURNOI RISK[®]

CONDITIONS LÉGALES

Les conditions légales suivantes *doivent* être respectées.

- A. Les tournois ne doivent pas rapporter de gains ou de profits. Toute somme résiduelle nette, s'il y a lieu, doit être versée à un organisme de charité.
- B. Seul le jeu de Parker Brothers de conquête du monde, vendu sous la marque déposée RISK[®], peut être utilisé.
- C. En cas de démarches publicitaires, commerciales ou promotionnelles, respecter ce qui suit:
Sur une page ou un document, le mot "RISK" doit toujours être suivi d'un "®" lorsqu'il paraît la première fois, ou quand il est proéminent. Le mot "RISK" doit toujours être écrit en lettres majuscules.

Le paragraphe suivant doit apparaître:

© 1992 Hasbro Canada Inc.,
Longueuil, Québec J4G 1G2.

- quand le mot RISK[®] et une représentation totale ou partielle de la planchette sont utilisés;
- quand seul le mot RISK[®] est utilisé;
- quand seule la planchette de jeu est utilisée sans le mot RISK[®].

- D. Toute représentation de la planchette de jeu RISK® doit être fidèle. C'est-à-dire que rien ne devra y être modifié, ajouté ou soustrait.
- E. La relation entre Parker Brothers et les organisateurs de tournois est celle qui existe entre travailleurs indépendants. Ainsi, aucune des parties ne peut infliger des obligations à l'autre.
- F. Le tournoi devra être mené en conformité avec les règlements municipaux, provinciaux ou fédéraux.
- G. Les organisateurs du tournoi libèrent Parker Brothers de toute réclamation pour cause de blessure, ou pour toute autre cause, en relation avec le tournoi.

Notes

