# Risk : mémo de table

Hasbro B7404 · 2 à 5 joueurs · version du 22 septembre 2026

| | |
|---|---|
| **Préparation** | 3 joueurs : 35 régiments chacun ; 4 : 30 ; 5 : 25. À 2 : 40 par joueur et 40 neutres. Consultez la fiche pour leur répartition. |
| **Ordre du tour** | Renforts, puis attaques facultatives, puis une seule fortification facultative. |
| **Renforts** | Territoires divisés par 3, arrondis vers le bas, minimum 3. Ajoutez continents complets et cartes échangées. |
| **Continents** | Amérique du Nord +5 ; Amérique du Sud +2 ; Europe +5 ; Afrique +3 ; Asie +7 ; Australie +2. |
| **Combat** | Attaque : 1 à 3 dés, un régiment reste au départ. Défense : 1 à 2 dés. Comparez les plus grands, puis les suivants. Égalité : défense gagnante. |
| **Conquête** | Tous les attaquants survivants du dernier combat avancent. Vous pouvez en ajouter depuis le départ, où un régiment au moins reste. |
| **Carte gagnée** | Au moins une conquête : une seule carte à la fin des attaques. L'élimination d'un joueur donne aussi ses cartes. |
| **Échange** | 3 symboles identiques, 3 différents, ou 2 cartes et un joker. Suite commune : 4, 6, 8, 10, 12, 15, puis +5. Bonus : +2 sur un seul territoire occupé représenté. |
| **Échange obligatoire** | 5 ou 6 cartes au début du tour : au moins un échange. Après élimination, avec 6 cartes ou plus : échangez jusqu'à en garder au plus 4. |
| **Fortification** | Un départ et une arrivée reliés par vos territoires. Un régiment minimum reste au départ. Possible sans avoir attaqué. |
| **Victoire** | Classique : les 42 territoires. Mission : objectif de la carte. À 2 : éliminer l'autre joueur, sans devoir éliminer les neutres. |

Exemple : 4 régiments au départ, 3 engagés contre 1 défenseur. Si ce défenseur est battu sans perte attaquante, 3 avancent et 1 reste. Cette aide originale suit B7404 ; vérifiez la référence de votre boîte.

Aide indépendante, à utiliser avec les explications de la fiche. Consulter la source de référence.