

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.](#)