SOCIÉTÉ

# Risk : règles complètes (conquête, cartes, missions)

Mis à jour le 22 septembre 2026

Risk Hasbro B7404 pour 2 à 5 joueurs : préparation, dés, conquête et cartes. Exemples expliqués et mémo A4 à télécharger.

Risk, édition Hasbro B7404 : 2 à 5 joueurs. À votre tour : renforts, attaques facultatives, puis une fortification facultative. En mode classique, gagnez en occupant les 42 territoires.

Cette fiche et son mémo suivent la notice francophone Hasbro B7404. Vérifiez la référence de votre boîte : effectifs, missions et déplacements peuvent dépendre de l'édition.

## Choisir le mode avant de placer les armées

- Classique, 3 à 5 joueurs : conquérir tout le plateau.
- Mission secrète, 3 à 5 joueurs : accomplir l'objectif de sa carte, puis la révéler. Une action adverse peut contribuer à cet objectif.
- À 2 joueurs : éliminer l'armée adverse, avec une troisième armée neutre sur le plateau.

La boîte propose aussi le mode Capitale : consultez sa section dans la notice pour les quartiers généraux. Ne mélangez pas ses objectifs avec la conquête classique.

## Matériel et mise en place

La référence B7404 contient cinq armées, trois dés rouges d'attaque et deux dés bleus de défense ; 42 cartes Territoire, 2 jokers et 12 cartes Mission. Une infanterie représente 1 régiment, une cavalerie 5 et une artillerie 10.

| Joueurs | Régiments par joueur | Particularité |
|---|---|---|
| 2 | 40 | Plus une armée neutre de 40 |
| 3 | 35 | Classique ou mission |
| 4 | 30 | Classique ou mission |
| 5 | 25 | Classique ou mission |

### Classique à 3, 4 ou 5 joueurs

Écartez les missions. Le meilleur lancer de dé commence. Chacun place à son tour une infanterie sur un territoire vide. Une fois les 42 territoires occupés, ajoutez alternativement une infanterie sur vos territoires jusqu'à épuiser les effectifs de départ. Le joueur qui a commencé le placement joue le premier tour.

### Mission secrète à 3, 4 ou 5 joueurs

Retirez les missions concernant une couleur absente, puis distribuez une mission secrète à chacun. Sans les jokers, répartissez les cartes Territoire : chacun pose une infanterie sur chaque territoire reçu. En commençant par le plus jeune, ajoutez à tour de rôle une infanterie sur vos territoires jusqu'à épuiser votre dotation. Remettez les cartes Territoire et les jokers dans la pioche. Un lancer de dé détermine ensuite le premier joueur.

### À 2 joueurs avec une armée neutre

Choisissez trois couleurs de 40 infanteries. Sans missions ni jokers, faites trois piles de 14 cartes Territoire, une par joueur et une pour les neutres. Posez une infanterie de la couleur correspondante sur chaque territoire attribué.

Placez alternativement deux de vos infanteries sur un ou deux de vos territoires jusqu'à avoir utilisé vos 40. Placez ensuite à tour de rôle une infanterie neutre sur un territoire neutre jusqu'à épuiser cette armée. Remettez les jokers dans les cartes

Territoire et mélangez la pioche. Les neutres n'attaquent pas et ne reçoivent pas de renforts ; votre adversaire lance leurs dés de défense. Éliminer l'autre joueur suffit pour gagner, même s'il reste des neutres.

## 1. Recevoir les renforts

Divisez votre nombre de territoires par trois, gardez la partie entière, avec un minimum de trois régiments. Ajoutez les bonus des continents entièrement contrôlés au début du tour et les échanges de cartes. Placez ces renforts sur vos territoires avant d'attaquer.

Bonus continents : Amérique du Nord +5, Amérique du Sud +2, Europe +5, Afrique +3, Asie +7, Australie +2.

Exemple : avec 14 territoires dont toute l'Afrique, vous recevez 4 + 3 = 7 régiments, avant les cartes. Avec 8 territoires sans continent, le minimum donne 3 régiments.

## 2. Attaquer et comparer les dés

Attaquez un territoire adverse adjacent au vôtre, y compris par une liaison maritime tracée sur le plateau. Il faut au moins deux régiments au départ : un doit y rester. Engagez un, deux ou trois régiments, donc autant de dés rouges. La défense engage un ou deux régiments selon son effectif, et autant de dés bleus.

Classez les dés de chaque camp par ordre décroissant. Comparez les meilleurs, puis les suivants si les deux camps ont un second dé. Chaque paire fait perdre un régiment au plus petit résultat. L'égalité profite au défenseur. Vous pouvez poursuivre, changer d'attaque ou arrêter.

### Exemple : une perte dans chaque camp

L'attaque obtient 6, 4 et 2 ; la défense 5 et 4. Le 6 bat le 5 : la défense perd un régiment. Les 4 sont à égalité : l'attaque en perd un. Le 2 n'est comparé à rien. Avec deux défenseurs au départ, il en reste un : le territoire n'est pas encore conquis.

### Après la conquête : combien déplacer ?

Quand le dernier défenseur disparaît, tous les régiments attaquants survivants du dernier combat occupent le territoire conquis. Vous pouvez en transférer davantage depuis le départ, en y laissant au moins un régiment. Ce nombre ne se calcule pas à partir des dés perdus. Vous pouvez ensuite attaquer depuis le territoire conquis si vous y avez assez de régiments.

Exemple original : avec 4 régiments, vous en engagez 3 contre un défenseur. Votre meilleur dé le bat. Aucun attaquant n'est perdu : les 3 engagés avancent et 1 reste au départ.

Après une ou plusieurs conquêtes, piochez une seule carte Territoire à la fin des attaques. Si vous éliminez un joueur, récupérez aussi ses cartes et vérifiez immédiatement l'obligation d'échange.

## Cartes Territoire : combinaisons et échanges

Avec 3 ou 4 cartes au début du tour, l'échange est facultatif si vous avez une combinaison. Échangez trois symboles identiques, trois différents, ou deux cartes avec un joker. Les échanges successifs rapportent 4, 6, 8, 10, 12, puis 15 régiments ; chaque échange suivant ajoute 5. Ce compteur est commun à tous les joueurs. Si une carte échangée représente un territoire que vous occupez, ajoutez deux régiments sur celui-ci ; ce bonus ne concerne qu'un territoire par échange.

- 5 ou 6 cartes au début du tour : échangez au moins une combinaison.
- Après élimination, au moins 6 cartes : échangez immédiatement jusqu'à en garder au plus 4 et placez les renforts.
- Après élimination, moins de 6 cartes : attendez le prochain tour pour échanger.

## 3. Fortifier une seule fois

En fin de tour, déplacez si vous le souhaitez des régiments d'un seul de vos territoires vers un seul autre, à travers une chaîne continue de territoires que vous contrôlez. Les deux extrémités ne doivent pas nécessairement être voisines. Laissez un régiment au minimum au départ. Cette fortification reste possible sans avoir attaqué.

## Mémo de table : édition B7404

| Repère | À appliquer |
|---|---|
| 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. |

| Repère | À appliquer |
|---|---|
| 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. |

Le mémo A4 reprend ces repères. C'est une aide originale Règles Faciles, pas une reproduction de la notice ou des cartes Mission.

## Une autre édition de Risk ?

Conservez sa propre notice pour les effectifs, missions et déplacements. La notice française Risk de 1992 est une autre référence : n'en prélevez pas une règle isolée pour la mélanger au mémo B7404.

## FAQ : reprendre une partie

Qui gagne en cas d'égalité aux dés ? Le défenseur ; l'attaquant retire un régiment pour cette comparaison.

Peut-on gagner plusieurs cartes en un tour ? Une seule carte récompense les conquêtes. Les cartes récupérées après élimination d'un joueur sont distinctes.

Faut-il éliminer les neutres à deux ? Non : dans le mode à deux B7404, éliminer l'autre joueur suffit.

Faut-il deux territoires voisins pour fortifier ? Non dans cette édition : une chaîne continue de vos territoires suffit, pour un seul déplacement.

## Sources et liens cités

notice francophone Hasbro B7404

notice française Risk de 1992