

SOCIÉTÉ

Risk : règles complètes (conquête, cartes, missions)

Mis à jour le 24 mai 2026

Renforts, attaques au dé, bonus continents et cartes Territoire : le guide Risk Hasbro pour 2 à 6 joueurs.

Risk est le jeu de conquête stratégique par excellence : vous commandez une armée, vous étendez votre empire sur une carte du monde (ou d'un continent fantastique selon l'édition), vous affrontez vos adversaires au dé et vous visez l'élimination totale ou la réalisation d'une mission secrète. Ce guide reprend les règles classiques Hasbro telles qu'on les trouve dans la boîte standard française : phases de renfort, d'attaque et de fortification, cartes Territoire, cartes Mission et conditions de victoire.

Objectif et matériel Objectif : selon le mode choisi, être le dernier joueur survivant (élimination) ou le premier à accomplir sa carte Mission (conquête secrète). En partie classique sans missions, il faut occuper tous les territoires de la carte.

Matériel : plateau cartographique divisé en territoires et continents, 6 ensembles de pions (infanterie, cavalerie, artillerie), 5 dés (3 blancs pour l'attaquant, 2 rouges pour le défenseur), 42 cartes Territoire (une par territoire + 2 jokers), 12 cartes Mission (mode mission), règles.

Joueurs : 2 à 6 (à partir de 10 ans). **Durée typique** : 1 h 30 à 3 h selon le nombre de joueurs et le niveau de négociation à table.

Mise en place

Choisissez les armées de départ selon le nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous).

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit ses pions correspondants.

Placez le plateau au centre. Mélangez les cartes Territoire et distribuez-les face cachée une par une jusqu'à épuisement : chaque joueur retourne ses cartes et place une armée sur chaque territoire indiqué.

Les armées restantes sont la réserve de chaque joueur pour les premiers tours.

Mélangez les cartes Mission si vous jouez en mode mission : une carte par joueur, gardée secrète.

Armées de départ (distribution classique) :

2 joueurs : 40 armées chacun

3 joueurs : 35 armées chacun

4 joueurs : 30 armées chacun

5 joueurs : 25 armées chacun

6 joueurs : 20 armées chacun

Le joueur le plus jeune commence (ou tirage au sort). Le tour passe à gauche.

Les continents et bonus Le plateau est organisé en continents (Amérique du Nord, Amérique du Sud, Europe, Afrique, Asie, Australie). Contrôler tous les territoires d'un continent à la fin de la phase de renfort vous rapporte un bonus fixe à chaque tour :

Amérique du Nord : +5 armées

Amérique du Sud : +2 armées

Europe : +5 armées

Afrique : +3 armées

Asie : +7 armées

Australie : +2 armées

Ces bonus s'ajoutent aux renforts de base et aux échanges de cartes. Occuper l'Australie tôt est une stratégie classique : peu de frontières à défendre, bonus modeste mais régulier.

Structure d'un tour : trois phases Chaque tour se déroule en trois phases obligatoires dans l'ordre, bien que la phase d'attaque puisse être ignorée si vous ne souhaitez pas combattre.

Phase 1 : Renforts Comptez vos renforts :

Base : nombre de territoires que vous contrôlez, divisé par 3 (arrondi inférieur), minimum 3 armées même si vous ne possédez qu'un seul territoire.

Bonus continent : ajoutez les bonus de chaque continent entièrement contrôlé.

Cartes Territoire : si vous échangez un set de cartes (voir plus bas), ajoutez les armées correspondantes.

Placez toutes les armées reçues sur vos territoires, en autant d'endroits que vous voulez.

Phase 2 : Attaque Vous pouvez attaquer autant de fois que vous le souhaitez, à condition de respecter les règles de combat. Vous ne pouvez pas refuser d'attaquer si vous le décidez, mais vous pouvez choisir de ne pas attaquer du tout ce tour.

Conditions pour attaquer :

Le territoire attaquant doit contenir au moins 2 armées (une reste pour occuper le territoire).

Le territoire attaqué doit être adjacent (frontière commune sur la carte) ou relié par un trait de bateau si votre édition le prévoit.

Vous ne pouvez pas attaquer depuis et vers le même territoire dans le même tour après l'avoir conquis (règle de non-retour immédiat en attaque).

Phase 3 : Fortification À la fin de vos attaques, vous pouvez déplacer une seule fois des armées d'un territoire vers un territoire adjacent connecté par vos propres territoires. Vous devez laisser au moins une armée sur le territoire d'origine. Cette phase est optionnelle : vous pouvez passer.

Variante maison fréquente : fortification illimitée le long d'une chaîne de vos territoires, ou interdiction totale de fortification pour accélérer la partie.

Combat au dé Le combat oppose l'attaquant (dés blancs) au défenseur (dés rouges). Le nombre de dés lancés dépend du nombre d'armées en présence :

Attaquant : jusqu'à 3 dés, maximum nombre d'armées attaquantes moins 1.

Défenseur : jusqu'à 2 dés, maximum nombre d'armées sur le territoire défendu.

Les deux joueurs lancent simultanément. On compare les dés par paires, du plus fort au plus faible :

Chaque dé d'attaque supérieur à un dé de défense élimine une armée défensive.

Chaque dé de défense supérieur ou égal élimine une armée attaquante.

En cas d'égalité, le défenseur gagne le duel (l'attaquant perd une armée).

Si le défenseur perd toutes ses armées, l'attaquant conquiert le territoire et doit y déplacer au moins autant d'armées que de dés perdus à l'attaque, minimum 1, sans laisser le territoire d'origine vide.

Hiérarchie des dés : 6 bat 5, 5 bat 4, etc. Pas de bonus pour les unités cavalerie ou artillerie en règles classiques : tout se compte en armées simples.

Cartes Territoire Chaque fois que vous conquérez au moins un territoire pendant la phase d'attaque, vous avez le droit de piocher une carte Territoire (maximum une par tour, même si vous avez conquis plusieurs territoires). La carte indique un territoire et une figure (infanterie, cavalerie ou artillerie).

Quand vous possédez 3 cartes, vous devez échanger un set au début de votre phase de renfort (sauf si vous ne possédez pas encore 5 territoires, règle d'exception dans certaines éditions). Les sets valides :

3 figures identiques (3 infanteries, 3 cavalerie...)

3 figures différentes (infanterie + cavalerie + artillerie)

2 cartes identiques + 1 joker (carte avec les trois figures)

Chaque échange rapporte des armées supplémentaires, avec une valeur croissante au fil de la partie : premier set 4 armées, puis 6, 8, 10, 12, 15, puis +5 à chaque échange suivant selon l'édition. Placez au moins une armée bonus sur le territoire indiqué par l'une de vos cartes si ce territoire vous appartient.

Mode Mission Pour des parties plus courtes et variées, distribuez une carte Mission secrète à chaque joueur. Exemples de missions classiques :

Conquérir 18 territoires avec au moins 2 armées chacun

Éliminer complètement la couleur rouge (ou une autre couleur tirée au sort)

Contrôler l'Amérique du Nord et l'Afrique

Contrôler l'Asie et l'Amérique du Sud

Contrôler l'Europe, l'Australie et un troisième continent au choix

Dès qu'un joueur remplit sa mission, il l'annonce et remporte la partie. Les autres joueurs ne connaissent pas votre objectif : le bluff et la dissimulation font partie du jeu.

Élimination d'un joueur Si un joueur perd son dernier territoire, il est éliminé. Le joueur qui lui a infligé le coup de grâce récupère immédiatement toutes ses cartes Territoire. S'il possède déjà 5 cartes ou forme un set échangeable, il doit échanger avant de placer ses renforts au tour suivant, ce qui peut provoquer des renforts massifs et basculer la partie.

Les cartes Mission de l'éliminé ne sont pas révélées. En mode élimination pure, le dernier survivant gagne.

Stratégie et diplomatie Risk est autant un jeu de négociation que de dés. Quelques principes éprouvés :

Ne vous étendez pas trop vite au début : concentrez vos armées sur une frontière plutôt que de disperser une armée par territoire.

Brisez les continents des adversaires dès qu'ils menacent de dominer, même si cela vous oblige à former une alliance temporaire.

Gardez vos cartes jusqu'à un échange rentable, mais attention : être éliminé avec 5 cartes enrichit votre bourreau.

Contrôlez les choke points : l'Amérique du Sud n'a que deux entrées, l'Australie une seule.

Calculez les probabilités : attaquer avec 3 dés contre 1 est favorable ; en défense, 2 dés contre 2 est souvent préférable à une attaque risquée.

Variantes et raccourcis maison Les parties Risk ont la réputation d'être longues. Variantes populaires pour accélérer :

Objectif continent unique : victoire en contrôlant deux continents au lieu du monde entier.

Renforts capés : maximum 12 armées par tour quelle que soit la taille de l'empire.

Cartes visibles : les cartes Territoire sont jouées face visible, moins de surprises.

Secret Mission obligatoire dès le début pour finir en 45–90 minutes.

Erreurs fréquentes

Oublier le bonus continent en comptant les renforts

Attaquer depuis un territoire avec une seule armée

Piocher une carte sans avoir conquis de territoire ce tour

Fortifier plusieurs fois ou vers un territoire non adjacent

Échanger des cartes sans placer une armée sur le territoire indiqué quand c'est requis

Révéler sa carte Mission trop tôt en mode secret

FAQ : Risk Peut-on jouer à 2 ? Oui, avec 40 armées chacun et souvent une règle « neutres » : certains territoires sont gardés par des armées non jouables qui bloquent les conquêtes jusqu'à leur élimination. Sans neutres, le duel est très agressif et court.

Combien de temps dure une partie ? Comptez 2 h à 6 joueurs en élimination totale. Le mode Mission réduit la durée à environ 1 h 30. Fixez une limite de temps ou un objectif alternatif si vous jouez en soirée.

Que faire si deux joueurs attaquent le même territoire ? Impossible en règle officielle : les attaques se font tour par tour. Seul le joueur actif attaque pendant sa phase.

Les alliances sont-elles autorisées ? Hasbro ne les interdit pas explicitement, mais elles ne sont pas contraignantes : trahir son allié est une tactique légitime. Fixez avant la partie si les accords verbaux sont autorisés.

Différence entre Risk classique et Risk 2210 / Legacy ? Les éditions modernes ajoutent commandants, objectifs publics, événements ou campagne narrative. Les règles de cette fiche concernent la boîte Risk Classique Hasbro la plus répandue en France.