

Règle du Risk : jouer, attaquer et conquérir le plateau



Regle.Net

Règle de jeu

Conquérir le monde sans perdre vos armées au premier tour

Risk est un grand classique du jeu de conquête : on place des armées, on attaque les territoires voisins, on négocie autour de la table et on tente de garder assez de troupes pour survivre au contre-coup. La règle est assez simple à suivre, mais les décisions deviennent vite tendues : faut-il sécuriser un continent, casser le bonus d'un adversaire, échanger ses cartes maintenant ou attendre encore un tour ? Voici une règle claire, prête à servir, pour lancer la partie sans débat de vingt minutes.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

À Risk, chaque joueur contrôle des territoires avec ses armées, reçoit des renforts, attaque aux dés les territoires adjacents, puis déplace ses troupes pour consolider ses positions. La victoire dépend du mode choisi : domination du plateau ou mission secrète accomplie.

En bref

Réponse rapide : à Risk, chaque joueur contrôle des

Le plus souvent 2 à 6 selon les éditions

Matériel

Plateau, armées, dés, cartes
Territoire, missions selon

Objectif

Contrôler le plateau ou remplir une mission secrète

Type

Jeu de plateau, conquête, stratégie et négociation

Présentation du jeu

Ce jeu repose sur une idée immédiatement lisible : une carte du monde divisée en territoires, des continents qui rapportent des bonus, et des armées qui se déplacent de frontière en frontière. Chaque tour crée un petit dilemme : renforcer sa base, attaquer pour obtenir une carte, ou freiner un adversaire qui commence à prendre trop d'avance.

Le plaisir vient du mélange entre planification, hasard des dés et diplomatie. Vous pouvez préparer une conquête parfaite et la voir échouer sur deux mauvais jets ; vous pouvez aussi survivre grâce à une alliance temporaire avec un voisin qui, bien sûr, jurera qu'il n'a jamais eu l'intention de vous trahir. La règle reste accessible, mais la table fait beaucoup : joueurs prudents, négociateurs, attaquants compulsifs et calculateurs ne produisent jamais la même partie.

La durée varie fortement selon l'édition, le nombre de joueurs et le mode choisi. Une partie

Règle du Risk : jouer, attaquer et conquérir le plateau



Regle.Net

peut durer environ une à trois heures, parfois davantage si tout le monde défend prudemment ses frontières. Pour une première partie, le mode avec objectifs secrets est souvent plus fluide que la domination totale, car il évite parfois les fins interminables et les éliminations trop longues à digérer.

Principe et but du jeu

Le principe est simple : contrôler le plus de territoires possible, obtenir des renforts, attaquer les pays voisins et renforcer les zones sensibles. Le but exact dépend du mode retenu dans votre livret : certains groupes jouent jusqu'à la domination totale du plateau, d'autres préfèrent les missions secrètes, qui demandent par exemple de contrôler certains continents, de conquérir un nombre de territoires ou d'éliminer une couleur selon les cartes disponibles dans l'édition.

Les continents rapportent gros

Contrôler tous les territoires d'un continent donne généralement un bonus de renforts. C'est puissant, mais visible : dès qu'un joueur verrouille une zone rentable, les autres ont souvent intérêt à ouvrir une brèche.

Les dés ne pardonnent pas toujours

Les combats se résolvent avec des dés. La stratégie consiste donc à attaquer au bon moment, avec assez d'armées, sans laisser une frontière essentielle à une seule unité.

Matériel et mise en place

Le contenu exact peut varier selon les boîtes, mais on retrouve généralement un plateau représentant une carte découpée en territoires, des armées de plusieurs couleurs, des dés, des cartes Territoire, un livret de règles et parfois des cartes Objectif ou Mission. Certaines éditions utilisent des figurines de valeurs différentes ; dans ce cas, vérifiez toujours la correspondance indiquée dans la règle de votre boîte.

- Installez le plateau au centre de la table, avec les dés et les cartes à portée de tous.
- Choisissez le mode de victoire avant de commencer : domination, missions secrètes ou variante proposée par votre édition.
- Répartissez les territoires selon la méthode du livret : pioche de cartes Territoire, occupation initiale ou autre procédure propre à la version.
- Placez les armées de départ sur les territoires attribués, en respectant le nombre prévu selon le nombre de joueurs.
- Si vous jouez avec des missions, distribuez une carte secrète à chaque joueur et gardez-la cachée.

Conseil pratique : avant le premier tour, rappelez l'ordre des phases : renforts, attaques, puis regroupement. C'est le petit mémo qui évite la moitié des erreurs de début de partie.



Déroulement d'une partie

Un tour suit généralement trois grandes étapes. Les noms exacts peuvent changer selon les éditions, mais la logique reste la même : on reçoit des troupes, on attaque si on le souhaite, puis on réorganise ses armées pour préparer la suite.

- **Renforts** : le joueur reçoit des armées selon le nombre de territoires contrôlés, les continents complets et les éventuels échanges de cartes Territoire.
- **Attaques** : il peut attaquer un territoire adverse adjacent depuis un territoire contenant assez d'armées, puis résoudre le combat avec les dés.
- **Conquête** : si le défenseur perd sa dernière armée, l'attaquant prend le territoire et doit y déplacer des troupes depuis la zone d'attaque.
- **Carte Territoire** : dans la règle la plus courante, une conquête réussie pendant le tour permet de recevoir une seule carte, pas une carte par territoire conquis.
- **Regroupement** : en fin de tour, un déplacement stratégique permet souvent de renforcer un front ou de préparer une percée au tour suivant.

La phase d'attaque n'oblige pas à tout tenter. Parfois, la meilleure décision consiste à conquérir un seul territoire pour obtenir une carte, puis à s'arrêter avant de transformer votre empire en passoire. Oui, même si les dés vous regardent d'un air provocateur.

Règles particulières et cas fréquents

Les combats se jouent entre territoires adjacents. L'attaquant lance un nombre de dés dépendant de ses armées disponibles, tandis que le défenseur répond avec un nombre limité par ses troupes. On compare généralement les meilleurs résultats entre eux, puis les suivants, et les pertes sont retirées selon ces comparaisons. Le détail exact peut varier légèrement selon les éditions : en cas de doute, suivez toujours le livret de votre boîte.

Une règle essentielle : vous ne pouvez pas vider complètement le territoire depuis lequel vous attaquez. Il doit rester au moins une armée derrière. Après une conquête, vous déplacez des troupes vers le territoire pris, mais sans abandonner votre position de départ. Ce détail explique pourquoi les grandes offensives créent souvent des lignes fragiles : avancer, c'est bien ; laisser cinq portes ouvertes derrière soi, c'est offrir le café aux adversaires.

Les cartes Territoire servent à obtenir des renforts grâce à des combinaisons. La valeur des échanges augmente souvent au fil de la partie, selon la piste prévue par l'édition. Certaines règles imposent l'échange lorsque la main dépasse une limite ; d'autres laissent davantage de liberté. Vérifiez ce point avant de commencer, car il peut changer le rythme de la partie.

Les alliances sont surtout verbales. Elles peuvent être utiles pour ralentir un joueur en tête, protéger une frontière ou éviter une guerre inutile entre voisins. Mais elles ne sont généralement pas contraignantes : si quelqu'un promet de ne pas entrer en Europe et le fait

Règle du Risk : jouer, attaquer et conquérir le plateau



Regle.Net

deux minutes plus tard, ce n'est pas élégant, mais c'est rarement illégal. La table jugera. Longtemps.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début du tour	Le joueur reçoit ses renforts selon ses territoires, ses continents et ses cartes éventuelles.	Comptez calmement avant de placer les troupes.
Attaque	On attaque un territoire adverse adjacent depuis une zone contenant assez d'armées.	Ne partez pas à l'assaut sans réserve.
Conquête	Quand le défenseur n'a plus d'armée, l'attaquant prend le territoire et y déplace des	Il faut laisser au moins une armée sur le territoire de départ.
Carte	Une conquête pendant le tour donne souvent droit à une carte Territoire, limitée à une par tour.	Multiplier les conquêtes ne donne pas forcément plus de
Fin de tour	Un regroupement permet souvent de déplacer des armées entre territoires connectés contrôlés.	Protégez les frontières qui ouvrent vos continents.

Comment gagner ?

En mode domination, la partie se termine généralement lorsqu'un joueur contrôle tous les territoires ou lorsque tous ses adversaires sont éliminés. C'est le mode le plus direct, mais aussi celui qui peut produire les parties les plus longues, surtout si les joueurs se neutralisent sans prendre de risque.

En mode missions, chaque joueur possède un objectif secret. La victoire arrive dès qu'un joueur remplit sa condition et la révèle. Ce format donne des parties plus nerveuses : un joueur apparemment discret peut soudain gagner parce qu'il préparait exactement la bonne combinaison de territoires. Pour éviter les contestations, lisez les missions à voix haute seulement au moment de la vérification, et confirmez que la condition est bien remplie sur le plateau.

Pour augmenter vos chances, cherchez moins à tout conquérir qu'à garder un équilibre solide : un bonus de continent défendable, des frontières courtes, une réserve de troupes, et une réputation suffisamment menaçante pour décourager les attaques opportunistes. Être le joueur le plus fort trop tôt attire souvent une coalition ; être le joueur juste assez dangereux,



c'est parfois beaucoup plus rentable.

Erreurs fréquentes

Attaquer pour le spectacle

Une attaque doit servir un but : obtenir une carte, casser un bonus, prendre un continent ou éliminer un joueur. Attaquer seulement parce que "ça peut passer" vide vos armées et invite au contre.

Oublier les frontières

Un continent rapporte des renforts seulement s'il reste entier. Renforcez d'abord les points d'entrée au lieu d'éparpiller vos troupes sur des territoires sans importance stratégique.

Révéler sa mission trop tôt

En mode objectifs secrets, un placement trop évident peut alerter toute la table. Avancez progressivement, puis terminez votre mission quand les autres ne peuvent plus vous bloquer.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de plateau où le placement, l'anticipation et la lecture des adversaires comptent autant que la règle elle-même, vous pouvez aussi explorer d'autres classiques et jeux stratégiques du site.

Jeux de Plateaux Labyrinthe Puissance 4 Scrabble

Questions fréquentes

Peut-on attaquer plusieurs fois pendant son tour ?

Oui, vous pouvez enchaîner les attaques tant que vous respectez l'adjacence, que votre territoire attaquant garde au moins une armée et que vous avez assez de troupes pour continuer. Vous pouvez aussi arrêter les attaques quand vous le souhaitez.

Gagne-t-on une carte à chaque territoire conquis ?

Non. Dans la règle la plus courante, vous gagnez une carte Territoire si vous avez conquis au moins un territoire pendant votre tour, mais vous n'en gagnez qu'une seule au maximum pendant ce tour.

Les échanges de cartes sont-ils obligatoires ?

Cela dépend des éditions. L'échange est souvent facultatif tant que vous ne dépassez pas une limite de cartes en main, puis il peut devenir obligatoire. Vérifiez ce point dans le livret



utilisé par votre table.

Peut-on déplacer ses armées plusieurs fois en fin de tour ?

Dans beaucoup d'éditions, le regroupement de fin de tour est limité à un seul déplacement stratégique entre deux territoires reliés par des territoires que vous contrôlez. Cette étape doit donc être utilisée avec soin.

Pourquoi les joueurs attaquent-ils souvent celui qui est en tête ?

Parce que les bonus de continents créent un effet boule de neige. Plus un joueur reçoit de renforts réguliers, plus il devient difficile à arrêter. Casser son bonus peut donc être une décision rationnelle.

Risk est-il intéressant à deux joueurs ?

Il peut se jouer à deux selon les éditions et variantes, mais il révèle généralement mieux son potentiel à plusieurs joueurs. À trois joueurs ou plus, la diplomatie, les alliances temporaires et les retournements prennent davantage d'importance.