

Règles du Risk 2000

Remerciements :

Hasbro (<http://www.hasbro.com/>) possède les droits d'auteurs associés au jeu Risk. Aucune infraction n'est destinée. J'ai créé ces règles pour que les fans puissent aimer(jouir de) prendre le jeu à un nouveau niveau. N'hésitez pas à copier, changer et distribuer ces règles à n'importe quel but sans but lucratif. Si vous avez des questions, envoyez s'il vous plaît par courrier électronique. L'inspiration pour ce jeu de règles(d'autorités) vient du Risk de Peter Floor Mega (<http://www.geocities.com/pcflood/MegaRisk/inde x.html>), auquel j'ai emprunté beaucoup d'idées. Je suis avec reconnaissance endetté à beaucoup d'amis qui ont évalué ce jeu à plusieurs reprises au cours de l'évolution de ses règles et ont fourni des suggestions essentielles.

Introduction :

Toutes les règles de jeu sont les mêmes comme dans le Risk régulier sauf indication contraire. Tandis qu'il y a beaucoup de variantes, Hasbro fournit un jeu des règles originales ici : <http://www.hasbro.com/common/instruct/risk.pdf> Tandis que le Risk 2000 est joué sur le même plateau que le Risk régulier, n'hésitez pas à utiliser des conseils alternés. Parce que le Risk 2000 est un jeu complexe qui peut prendre quelques heures de jouer, n'hésiter pas à mettre un délai fixé, modifier les règles, ou mettre vos propres conditions pour la victoire. Pour raccourcir le jeu, par exemple, vous pouvez dicter qu'après deux heures, toutes les ressources sont épuisées.

Objectifs :

Comme dans le Risk régulier, le but est de gagner en conquérant le monde entier et éliminant tous les autres joueurs. Dans le Risk 2000, il est possible de le faire en équipe (par des alliances, etc).

Concepts de Base :

Des Feuilles de suivi (l'exemple fourni à la dernière page) sont utilisées pour suivre les quantités d'argent, des ressources, des missiles et des bombes. Pour assurer la transparence pendant le jeu, toutes les Feuilles de suivi doivent être visibles à tous les joueurs.

Les Nouvelles Formes de Propriété

Deux joueurs ou plus peuvent partager la propriété de n'importe quel territoire ou continent; le revenu, des ressources, et-ou des armées de bonus est divisé à la discrétion des joueurs impliqués. Les mêmes ressources sont produites indépendamment du nombre de propriétaires : les territoires et des continents ne fournissent pas le double de revenu, des ressources, ou des armées juste parce que deux joueurs en partagent la propriété. À un territoire conjointement tenu, tous les joueurs doivent occuper ce territoire avec au moins une armée. Les structures peuvent ou ne pouvoir pas être partagé, conformément aux vœux des joueurs a impliqué. Pour chasser un autre joueur d'un territoire partagé, vous pouvez attaquer les armées ennemies utilisant vos armées dans le même territoire ou d'un territoire adjacent. Vous pouvez même lancer un missile/bombe visant les armées de l'ennemi spécifiquement, sauf en utilisant des bombes non-conventionnelles (décrit ci-dessous), qui affecte toutes les armées et des structures au territoire ciblé.

Pendant le tour d'un joueur, lui ou elle peut abandonner des territoires, mais un territoire vide (abandonné ou inhabitable de la destruction) ne peut pas fournir le revenu, des ressources, ou la partie d'un bonus de continent, même s'il contient des structures. Pour abandonner un territoire, un joueur doit déplacer toutes les armées dans un territoire adjacent. Bien qu'un joueur puisse abandonner des territoires multiples à n'importe quel point pendant son tour, aucune armée ne peut se déplacer à travers plus qu'une frontière. Par exemple, vous ne pouvez pas abandonner l'Afghanistan en déplaçant ses armées dans le Moyen-Orient et abandonner ensuite le Moyen-Orient en déplaçant ses armées dans l'Egypte : deux tours seraient exigées pour cette manœuvre.

Au début du tour d'un joueur (avant que n'importe quelles attaques ne soient faites), il ou elle peut revendiquer des territoires abandonnés en se déplaçant dans au moins une armée d'un territoire adjacent. Le joueur peut seulement revendiquer des territoires vides adjacents aux qu'il a déjà possédés au début de son tour. S'il y a des territoires plus vides au-delà de ceux revendiqués, le joueur doit attendre jusqu'à sa tour suivante pour revendiquer ceux-là.

À tout moment pendant le tour d'un joueur, lui ou elle peuvent déplacer des armées dans un territoire adjacent tenu par un autre joueur (avec sa permission, bien sûr) dans le but de partager le territoire ou attaquer un troisième joueur. Aucune armée ne peut se déplacer à travers plus d'une frontière. Tandis que les joueurs impliqués peuvent créer une alliance, le territoire est « sous alliance », le joueur qui invite conserve la propriété et les avantages.

Pour déplacer des armées parmi des territoires occupés par d'autre acteur(s), vous devez utiliser votre "mouvement libre" à la fin de votre tour (ou des Réseaux autoroutiers, si ceux-ci sont présents). Dans tous les cas, "le mouvement libre" agit comme il fait dans le Risk régulier : n'importe quel nombre d'armées peut être déplacé d'un territoire dans un adjacent.

Jusqu'à 10 armées supplémentaires peut être achetée par tour pour 20 \$ par armée. Tandis que vous ne pouvez pas vendre des armées "à la banque" du jeu, les armées peuvent être achetées, vendues, données, et-ou empruntées parmi des joueurs. Les prix et des durées sont décidés par les joueurs a impliqué.

Le Marché

à n'importe quel point pendant le jeu, le marché est ouvert aux affaires. À tout moment, les joueurs peuvent échanger des unités de ressource, des territoires, des armées (à travers une frontière seule), des structures, des missiles et des bombes. N'importe laquelle de ces matières premières peut être achetée, vendue, empruntée, donnée, ou gagnée par des menaces. Les prix et des affaires sont décidés par les joueurs a impliqué.

Revenu

Les joueurs commencent le jeu sans aucun argent. En commençant par le premier tour, chaque joueur reçoit le revenu des continents il ou elle possède. Chaque territoire fournit une certaine quantité de revenu, comme décidé par le nombre de joueurs ci-dessous. "le revenu par territoire" reste toujours le même, même comme les joueurs sont sortis du jeu.

Les joueurs reçoivent aussi un bonus de revenu s'ils possèdent des continents entiers. Pour comprendre le bonus, multipliez "le revenu par territoire" par le nombre de bonus de continent (2 pour l'Australie, 2 pour l'Amérique du Sud, 3 pour l'Afrique, 5 pour l'Amérique du Nord, 5 pour l'Europe et 7 pour l'Asie). La table (ci-dessous) fournit l'armée et "le revenu par territoire" les valeurs qui correspondent avec les nombres différents de joueurs dans le jeu.

En plus de l'obtention du revenu de territoires et des continents, les joueurs peuvent aussi gagner le revenu d'autres aspects du jeu, comme décrit plus tard dans les règles. Les joueurs peuvent obtenir que l'argent supplémentaire traite par avec d'autres joueurs, la vente de missiles, des bombes et des ressources naturelles et par des menaces, etc. Quand un joueur est frappé du jeu, le conquérant hérite sa feuille de dépistage, avec tout l'argent, des ressources, des missiles et y bombarde contenu.

Table A:

Nombre de joueurs :	Nombre d'armées recues par joueur au début de la partie	Revenu par territoire détenu
2	40	\$10
3	35	\$10
4	30	\$20
5	25	\$20
6	20	\$30
7	18	\$40
8-10	15	\$40

Les territoires montrés dans la Table B (ci-dessous) produisent aux unités de ressource naturelle au début de chaque rond de tours permettant des joueurs de prendre des ressources au début de chaque tour. Les ressources sont seulement produites quand un territoire est occupé par un ou plusieurs joueurs. Indépendamment de combien de joueurs occupent un territoire, il produit seulement le nombre d'unités de ressource montrées dans la Table B. Les joueurs ont impliqué aux territoires conjointement occupés divisent ces unités de ressource comme désiré. Trois joueurs peuvent diviser le Moyen-Orient, par exemple, pour que chacun prenne une unité de pétrole par tour. Aucune structure n'est exigée pour prendre ou stocker des unités de ressource. Tandis que les joueurs peuvent négocier ou acheter des ressources en vente libre, les ressources ne peuvent pas être achetées d'ou vendues "à la banque" du jeu.

Table B : 3 Diamants :

- L'Afrique du Sud : 3 unités par tour .

Or :

- Irkoutsk : 2 unités par tour .

Huile(Pétrole :

- Le Moyen-Orient : 3 unités par tour .

- La Sibérie : 2 unités par tour .

- Ouest les États-Unis : 2 unités par tour .

Charbon :

- La Grande-Bretagne : 2 unités par tour .

- Les États-Unis orientales : 2 unités par tour .

- Le Brésil : 1 unité par tour .

- La Chine : 2 unités par tour .

- Est l'Australie : 1 unité par tour .

Minerai de fer :

- L'Ukraine : 2 unités par tour .

- L'Inde : 1 unité par tour .

- La Mongolie : 1 unité par tour .

- Le Québec : 1 unité par tour .

- Le Venezuela : 1 unité par tour .

- Afrique du Nord : 1 unité par tour .

Uranium :

- Ouest l'Australie : 1 unité par tour .

- Ouest l'Europe : 1 unité par tour .

- Alberta : 1 unité par tour .

Biochemicals :

- Le Pérou : 1 unité par tour .

- Le Congo : 1 unité par tour .

- L'Indonésie : 1 unité par tour .

Structures :

Les Structures sont utilisées pour avoir accès aux caractéristiques avancées du jeu. Les joueurs ne sont pas exigés pour construire des structures. Les structures doivent être construites au début du tour d'un joueur, avant que n'importe quelles attaques n'arrivent. Pour construire des structures à un certain territoire, vous devez avoir des armées à ce territoire (il peut être conjointement tenu).

C'est jusqu'au constructeur pour se décider qui peut utiliser la structure et ce privilège peut être révoqué à tout moment. Les structures ne peuvent pas être déplacées une fois construit. Plusieurs de la même structure peut être construite sur un territoire, sauf où célèbre différemment. Pour dénoter des structures construites sur un territoire, les joueurs peuvent utiliser n'importe quel système qu'ils considèrent approprié (perles colorées bien). Les structures sont divisées dans trois catégories : l'A-type structure, le B-type structure et des structures de C-type. Les structures de C-type sont les plus avancées et les plus difficiles pour détruire. Une liste de structures, avec des coûts et des descriptions, est à la page suivante.

Structures de TYPE A

Silo de Missile : 250 \$, 1 unité de pétrole et 1 unité de minerai de fer. Utilisé pour lancer des missiles et des bombes pendant des attaques et la défense (voir la section suivante des règles aux détails). Pour la défense, chaque Missile Silo permet à l'au joueur de défense de renvoyer un maximum de deux missiles (de l'un ou l'autre type) avec des Bombes de Défense attachées dans une tentative d'arrêter des missiles ennemis entrants. Un lancé de dé est exigé à chaque lancement; le roulement trois ou ci-dessus arrête le missile entrant et la bombe (fournissant une chance de 67 % de succès). Un Silo de Missile peut seulement défendre le territoire dans lequel il est placé(localisé).

Centre de formation Militaire : 120 \$, 2 unités de minerai de fer et 1 unité de pétrole. Pendant des attaques et le potentiel de défense impliquant le territoire avec le Centre de formation Militaire, +1 est ajouté au lancé de dé le plus haut du propriétaire. Par exemple, si un attaquant a un Centre de formation Militaire et roule 6, 4 et 1 sur le dé, le lancé devient 7, 4 et 1. Si un défenseur a un Centre de formation Militaire et roule 4 et 4 sur le dé, le lancé devient 5 et 4. Seulement un Centre de formation Militaire peut être construit par territoire.

Structures de TYPE B

Profondément Extraction d'Installation : 600 \$, 3 unités de minerai de fer, 2 unités de pétrole et 2 unités de diamants. Permet à n'importe quel territoire de produire une unité de minerai de fer par rond de tour s. Seulement une Installation d'Extraction Profonde peut être construite sur un territoire; ne peut pas être utilisé à un territoire qui possède une Installation Géologique.

Installation de Production de Diamant : 300 \$, 4 unités de minerai de fer, 4 unités d'uranium et 2 unités de pétrole. Tient compte de la conversion de 8 unités de charbon dans une unité de diamants. Cette conversion peut seulement commencer pendant le tour d'un joueur et l'le joueur doit attendre jusqu'à sa tour suivante les diamants pour devenir disponible.

Installation Géologique : 750 \$, 4 unités de minerai de fer, 3 unités de pétrole, 2 unités d'or et 1 unité de diamants. Permet à un territoire produisant ressource de produire une unité de ressource supplémentaire par rond de tour s. Si utilisé sur le Moyen-Orient, par exemple, que le territoire produira quatre unités de pétrole par rond de tour s au lieu de trois. Seulement une Installation Géologique peut être construite par territoire; des installations Géologiques ne font rien quand construit sur un territoire qui ne produit pas naturellement de ressources. Des installations Géologiques ne peuvent pas être utilisées aux territoires qui possèdent une Installation d'Extraction Profonde.

Missile et Centre de Construction de Bombe : 400 \$, 3 unités de minerai de fer, 2 unités de pétrole et 4 unités de charbon. Tient compte de la construction de missiles et des bombes, qui sont décrites dans la section suivante des règles.

Structures de TYPE C

Clonage(Multiplication) d'Installation : 800 \$, 10 unités de biochemicals, 5 unités de minerai de fer, 2 unités de diamants et 2 unités de pétrole. Permet à de nouvelles armées d'être produit à un coût de 5 \$ par armée; jusqu'à quarante armées peut être produit par tour par Installation se Multipliant (en plus des dix armées on peut acheter chaque tour pour 20 \$ chacun). Les nouvelles armées sont produites sur le territoire qui possède l'Installation se Multipliant.

Installation de Recherche Industrielle : 600 \$, 5 unités de minerai de fer, 3 unités de pétrole, 2 unités d'or et 1 unité d'uranium. Permet à tous les missiles et des bombes d'être construit à la moitié du coût monétaire d'habitude exigé. Le coût de ressource, cependant, reste le même.

Réseau autoroutier : 300 \$, 2 unités de minerai de fer et 3 unités de pétrole. Tient compte du mouvement libre d'armées parmi des territoires adjacents qui possèdent aussi un Réseau autoroutier. Ces mouvements peuvent seulement arriver au début du tour d'un joueur. Tandis que l'le joueur peut techniquement déplacer chaque armée, aucune armée seule ne peut croiser(traverser) plus de deux frontières.

Centre Urbain : 150 \$, 3 unités de minerai de fer, 2 unités de charbon, 2 unités de biochemicals et 1 unité d'or. Chaque Centre Urbain produit une armée supplémentaire et 25 \$ de revenu par tour . Jusqu'à trois peut être construit sur n'importe quel territoire.

Missiles et Bombes :

Un Missile et un Centre de Construction de Bombe sont exigés pour construire des missiles et des bombes. Les missiles et des bombes sont achetés séparément. La Construction doit arriver au début du tour d'un joueur, avant que n'importe quelles attaques n'arrivent. Les silos de Missile sont exigés pour le lancement de missiles et des bombes. Les missiles et des bombes peuvent être utilisés immédiatement après la construction et peuvent être lancés de n'importe quel Silo de Missile, indépendamment d'où il est placé (seulement un Missile et le Centre de Construction de Bombe sont nécessaires; les armes produites peuvent être lancées de n'importe quel Silo de Missile). Pour les

deux attaques et potentiel de défense, chaque missile doit être utilisé avec seulement une bombe (des joueurs lance un missile et une bombe comme une unité seule). Les missiles lancés sans une bombe ne causent aucun dégât.

Attaque

un joueur peut attaquer avec des missiles et des bombes à n'importe quel point pendant son tour. Concernant des attaques, un nombre illimité de missiles (avec des bombes attachées) peut être lancé de n'importe quel Silo de Missile. Pour attaquer, pour exposer simplement le territoire vous voulez attaquer et biffer le missile approprié et la bombe de votre Feuille de Dépistage (comme ceux-ci ont maintenant été utilisés). Tandis que vous devez exposer à haute voix le type de missile et la bombe lancée, le Silo de Missile utilisé et le territoire ciblé, vous ne devez pas spécifier la cible(l'objectif) exacte (qui structure, des armées, etc) jusqu'à ce que vous soyez certains que le missile peut frapper sa cible(objectif) (la supposition ici que le défenseur essaye de l'abattre).

Défense

Un joueur peut seulement défendre contre des attaques de missile/bombe ciblées à un territoire que lui ou elle occupent (incluant ceux qui sont occupés de joint). Un Silo de Missile doit être placé(localisé) au territoire de défense. Chaque cadeau de Silo de Missile au territoire de défense permet le lancement de deux missiles (de l'un ou l'autre type), chacun avec une Bombe de Défense attachée, dans une tentative d'arrêter des missiles ennemis entrants. Un lancé du dé est exigé à chaque lancement; un lancé de trois ou au dessus arrête le missile entrant et la bombe (fournissant une chance de 67 % de succès).

Economies

Comme des ressources, on peut négocier des missiles et des bombes, emprunté, acheté d'autres joueurs et acquis par des affaires et des menaces. Les missiles et des bombes ne peuvent pas, cependant, être achetés d'ou vendus "à la banque" du jeu. Les missiles et des bombes ne peuvent pas être démontés pour récupérer l'argent et les ressources dépensées pour les construire. Le dépistage de Feuilles(Draps) est utilisé pour garder la trace(piste) de votre stock(inventaire) de missiles et des bombes

Autres Notes

si désiré, vous pouvez utiliser des missiles et des bombes pour détruire vos propres armées et structures. Vous pouvez aussi détruire des armées et des structures aux territoires conjointement occupés. Pour des bombes conventionnelles seulement, l'attaquant détermine que les armées et des structures reçoivent les dégâts et les dégâts d'excès peuvent être ignorés (vous pouvez éliminer deux des armées d'un adversaire avec une bombe qui permet la destruction de trois armées, sans aucun effet secondaires). Pour des bombes non-conventionnelles, cependant, les dégâts doivent être appliqués proportionnellement à tous les joueurs occupant le territoire ciblé (vous ne pouvez pas utiliser une Bombe À neutrons sur la moitié d'un territoire, par exemple). Il est possible d'éliminer toutes les armées du territoire ciblé (vous n'êtes pas exigés pour laisser(quitter) l'armée de défense de celui), auquel le point le territoire agit comme s'il a été abandonné (des détails ci-dessous).

Missiles

Les missiles sont les fusées(roquettes) a eu l'habitude de transporter des bombes à d'autres territoires sur le conseil(tableau). Il y a deux types de missiles, à courte portée et à longue portée. Des missiles à courte portée peuvent seulement croiser(traverser) trois frontières (en lançant de l'Amérique Centrale, par exemple, vous pouvez attaquer n'importe quel territoire en Amérique du Nord, n'importe quel territoire en Amérique du Sud et Afrique du Nord). Des missiles à longue portée peuvent transporter une bombe à n'importe quel territoire sur le plateau. Les deux missiles peuvent être utilisés avec n'importe quel type de bombe. N'importe quel missile/bombe peut seulement détruire des objets à un territoire (c'est-à-dire, il n'y a aucun "des dégâts d'excès" qui se croise dans des territoires adjacents); n'importe quel puissance de bombe inutilisé est gaspillé. Missile À courte portée : 50 \$, une unité de minerai de fer et une unité de pétrole. Longtemps gamme Missile : 75 \$, une unité de minerai de fer et deux unités de pétrole.

Bombes

Il y a beaucoup de types différents de bombes, tant conventionnelle que non-conventionnelle. Les bombes sont sans valeur sans missiles pour les lancer (vous ne pouvez pas simplement faire exploser une bombe). Toutes les bombes sont inscrites à la page suivante.

Bombes conventionnelles

Name:	Cost:	Destructive Power:	Additional Information:
Defense Bomb	\$50 and one unit of oil.	Détruit un missile/bombe entrant avec un rouleau(rôle) de trois ou plus haut sur on meurt (voir des règles ci-dessus pour des détails).	Peut uniquement être utilisée en défense.
Alpha Bomb	\$15.	Détruit 2 armées.	
Beta Bomb	\$25.	Détruit 3 armées..	
Gamma Bomb	\$50.	Détruit 5 armées.. OU Détruit une structure de Type A.	
Delta Bomb	\$100, and one unit of iron ore.	Détruit 7 armées.	
		OR Destroys one B-type structure.	
Epsilon Bomb	\$150 and one unit of iron ore.	Destroys 10 armies.	
Zeta Bomb	\$200, one unit of iron ore, and one unit of diamonds.	Destroys 12 armies.	
		OR Destroys one C-type structure.	

Bombes non-conventionnelles

Name:	Cost:	Destructive Power:	Additional Information:
Biochemical Bomb	\$250, 5 units of biochemicals, and one unit of iron ore.	Détruit 50 % des armées au territoire ciblé (pour arrondir au chiffre inférieur.	Si le territoire est conjointement occupé, chaque joueur perd 50 % de ses armées (pour arrondir au chiffre inférieur.
Tactical Nuclear Bomb	\$300, 3 units of uranium, and one unit of iron ore.	Détruit 5 armées. ET Détruit une structure (de n'importe quel type).	
Catastrophic Nuclear Bomb	\$500, 6 units of uranium, one unit of iron ore, and one unit of oil.	Détruit toutes les structures et des armées au territoire ciblé. Restes de territoire radioactifs pendant deux rounds de tour s.	Le territoire est sûr de réoccuper au début de la troisième tour de l'attaquant après l'attaque (pour le traiter comme un territoire abandonné).
Neutron Bomb	\$450, 4 units of biochemicals, and 2 units of gold.	Détruit toutes les armées au territoire ciblé. Toutes les structures sont laissées (quittées) intactes. Le territoire reste inhabitable jusqu'au début de la tour suivante de l'attaquant.	Le territoire est sûr de réoccuper sur la tour suivante de l'attaquant (pour le traiter comme un territoire abandonné).

Règles Spéciales

En sabotant la Sortie À tout moment pendant le jeu, vous pouvez brûler complètement les structures à votre territoire pour les empêcher de tomber dans des mains ennemies. Vous devez avoir des armées au territoire pour le faire. En choisissant utiliser cette stratégie à un territoire qui est dans l'attaque, l'attaque est faite une pause tandis que vous annoncez ce que vous avez détruit. Il n'y a aucune limite au nombre de structures que vous pouvez détruire.

Détruisez une Structure d'A-type : 50 \$ et 1 unité de pétrole.

Détruisez une Structure de B-type : 75 \$ et 3 unités de pétrole.

Détruisez une Structure de C-type : 100 \$ et 5 unités de pétrole.

Diplomatie et Alliances

Des messages secrets peuvent être transmis par papier entre des joueurs. De plus, les joueurs peuvent quitter la pièce brièvement pour discuter la stratégie, tant qu'ils n'interrompent pas considérablement le jeu. En outre, n'importe quel type d'affaires, des menaces, des donations et d'autres interactions peut être fait tant qu'ils ne violent pas les règles. Il est jusqu'à tous les joueurs pour assurer que les règles sont suivies.

On permet des alliances et des traités. Les joueurs peuvent vouloir être d'accord, par exemple, ne pas utiliser des armes nucléaires. Les pénalités pour casser le traité sont décidées par les joueurs a impliqué. Bien que les joueurs puissent gagner comme une équipe, tous les joueurs devraient clairement comprendre et être d'accord avec les conditions pour gagner avant que le jeu ne commence.

Prêts

Des Prêts peut seulement être fait parmi des joueurs. Autrement dit, aucun joueur ne peut emprunter à ou prêter "à la banque" du jeu. Les taux d'intérêt, si désiré, sont décidés par les joueurs a impliqué.

Et ainsi de suite

N'hésitez pas à adapter le jeu comme vous souhaitez en ajoutant, soustrayant et changeant des règles comme vous voyez convenable. Le plus important encore, amusez-vous !

Exemple de Feuille de suivi :

Argent actuellement détenu :

Les unités de Minerai de fer :

Les unités de Pétrole :

Les unités de Charbon :

Les unités d'Uranium :

Les unités de Biochemicals :

Les unités d'Or :

Les unités de Diamants(Carreux) :

Missiles À courte portée :

Missiles À longue portée :

Bombes de Défense :

Bombes Alpha :

Bombes Bêta :

Bombes de Gamma :

Bombes de Delta :

Bombes d'Epsilon :

Zeta Bombes :

Bombes Biochimiques :

Bombes Nucléaires Tactiques :

Bombes Nucléaires Catastrophiques :

Bombes À neutrons :