

Risk

Le jeu de conquête stratégique



PEAKY BLINDERS

CONTENU : PLATEAU DE JEU,
5 GANGS AVEC 62 PIÈCES CHACUN,
42 CARTES TERRITOIRE,
10 CARTES MISSION,
10 CARTES POUVOIR,
1 PION COURONNE BRITANNIQUE ET 5 DÉS.

18+



SUR ORDRE DES PEAKY BLINDERS

Peaky Blinders, qui relate l'histoire d'une famille de gangsters dans les rues impitoyables de Birmingham et au-delà, met en scène Tommy Shelby, un gangster qui a grandi dans les bas-fonds de Small Heath et qui revient de la Première Guerre mondiale bien décidé à offrir un avenir meilleur à sa famille, quel qu'en soit le prix.

Dans RISK Peaky Blinders, des gangs de tout le Royaume-Uni et d'Irlande tentent d'imiter et d'infiltrer les Peaky Blinders, et de faire main basse sur leurs biens par la ruse. Incarne un des cinq chefs de gangs rivaux et luttiez pour devenir le groupe le plus puissant en conquérant un maximum de territoires avant que la Couronne Britannique n'atteigne le Garrison Tavern.

Avec des cartes spéciales Mission qui vous permettent de prendre le contrôle de territoires et d'intégrer des nouveaux membres à votre gang et des cartes Pouvoir qui permettent d'améliorer vos membres ou risquent de vous mettre des bâtons dans les roues, cette édition de RISK est une gigantesque bataille pour le contrôle du Royaume-Uni et de l'Irlande !

CHEF DE GANG



**THOMAS
SHELBY**

Un chef de gang impitoyable qui a l'ambition de devenir un homme d'affaires légitime.



**BILLY
KIMBER**

Une personne riche et influente, qui a la police à sa botte.



**ALFIE
SOLOMONS**

Un chef imprévisible qui intimide tous ceux qui l'entourent.



**CHARLES "DARBY"
SABINI**

Un chef de gang lunatique qui règne sur la pègre londonienne.



**CAPTAIN
SWING**

Une chef redoutable, calculatrice et précise.

GANGS

Incarnes les Peaky Blinders ou un des quatre gangs rivaux et luttiez pour devenir l'organisation criminelle la plus puissante du Royaume-Uni et d'Irlande :



**PEAKY
BLINDERS**



**BIRMINGHAM
BOYS**



**LE GANG
JUIF**



**LES
SABINIS**



L'IRA

COMMENT FONCTIONNE RISK PEAKY BLINDERS ?

Placez les membres de votre gang sur un territoire et tenter de le contrôler.

Au début de chaque tour, vous recevez davantage de membres de gang à placer sur les territoires du plateau. Plus vous contrôlez de territoires, plus vous recevez de membres de gang. Utilisez votre gang pour attaquer les autres joueurs et faire main basse sur leurs territoires.

À la fin de chaque tour, manœuvrez votre gang pour défendre vos territoires et préparez la prochaine attaque, déplacez la Couronne britannique d'un territoire à l'autre le long de son parcours et tirez des cartes si vous le pouvez.

Tentez votre chance en jouant une carte Pouvoir au début de chacun de vos tours et prenez des décisions stratégiques sur les territoires à envahir en fonction de vos cartes Mission si vous souhaitez obtenir plus de membres de gang.



JETONS UN COUP D'ŒIL AU JEU



Le plateau de jeu est une carte du Royaume-Uni et de l'Irlande, divisée en 42 territoires qui sont connectés entre eux par une frontière ou par la mer. Au cours du jeu, les gangs attaquent les gangs ennemis en traversant ces lignes de territoires.

Les territoires sont regroupés en cinq régions de couleurs différentes, avec 10 places fortes réparties dans les cinq régions. Si vous contrôlez l'ensemble d'une région au début d'un tour, vous obtenez des membres de gangs supplémentaires. Lorsque les cartes Mission sont distribuées au début du jeu, vous pouvez décider d'effectuer la mission pour obtenir des membres de gangs supplémentaires.

PLACES FORTES

Elles sont considérées comme faisant partie du territoire où elles se trouvent, et non comme un territoire à part entière. Les gangs qui défendent un territoire avec une Place forte ajoutent 1 au score de dé de défense le plus élevé.



LE PARCOURS DE LA COURONNE BRITANNIQUE

La ligne dorée en pointillés passe par 24 territoires, du Parlement à le Garrison Tavern. À la fin de la plupart des tours (voir p13 pour plus d'informations), la Couronne britannique avance d'un territoire le long du parcours. La partie prend fin lorsque la Couronne britannique atteint le Garrison Tavern.



LES MEMBRES DU GANG



42 COMBATTANTS
À MAINS NUES
= 1 UNITÉ CHACUN



12 COMBATTANTS
À CHEVAL
= 5 UNITÉS CHACUN



8 VÉHICULES
= 10 UNITÉS CHACUN

Il y a 5 gangs différents, et chaque gang a des pions de 3 tailles différentes.

Le combattant à mains nues vaut 1, le combattant à cheval vaut 5 et le véhicule vaut 10. Vous pouvez échanger 5 combattants à mains nues contre un combattant à cheval, ou 10 contre un véhicule, et vice versa, à n'importe quel moment pendant la partie pour faciliter les mouvements des grands gangs ou pour échanger les membres de gang perdus pendant une bataille.

LES DÉS

Lancez les dés noirs si vous attaquez un territoire et les dés rouges si vous défendez.

DÉS D'ATTAQUE



DÉS DE DÉFENSE



CARTES



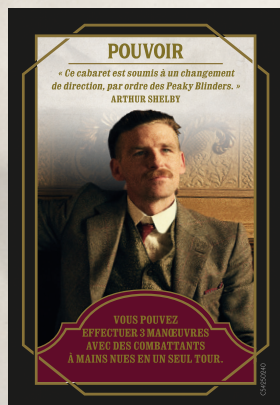
CARTES TERRITOIRE

Chacune d'entre elles comporte un territoire et une ou deux lames de rasoir. Au cours de la partie, vous pouvez collecter ces cartes en conquérant des territoires, puis les utiliser pour gagner des membres de gang au début de votre tour suivant. Chaque joueur a sa propre pile et il y a également une pile principale.



CARTES MISSION

Chaque joueur reçoit 2 cartes Mission au début de la partie. Celles-ci lui attribuent une mission spécifique. Un certain nombre de territoires doivent être conquis pour réussir chaque mission. Si vous réussissez, vous recevez des membres de gang en plus, mais vous n'êtes pas obligé(e) d'effectuer la mission (vous pouvez décider que ce n'est pas stratégiquement pertinent). Lorsqu'une mission est réussie, des membres de gang sont ajoutés sur le plateau au tour suivant du joueur.



CARTES POUVOIR

Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux cartes Pouvoir. Les cartes Pouvoir peuvent améliorer les membres de votre gang, vous faire perdre des membres de gang, ou vous donner un avantage lorsque vous attaquez/défendez. Si c'est une carte qui vous fait perdre des membres, vous devez la jouer immédiatement. Les autres cartes peuvent être conservées et utilisées à n'importe quel moment.

RÈGLES DU JEU POUR 2-5 JOUEURS

Si vous avez déjà joué à RISK, beaucoup de choses vous sembleront familières, mais il y a quelques différences et ajouts dans cette édition Peaky Blinders. Veuillez donc lire les règles attentivement. Si vous n'êtes que deux joueurs, veuillez tout de même lire cette section avant de passer aux règles pour deux joueurs à la fin du livret.

INSTALLATION

- 1 Chaque joueur choisit le chef de gang qu'il va incarner, prend les membres de gang correspondants et les place en dehors du plateau, par ordre de taille. C'est votre réserve de gang.
- 2 Placez la Couronne britannique sur le Parlement. C'est là que la Couronne britannique commence son parcours.
- 3 Décidez qui commence. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 4 Mélangez les 42 cartes Territoire et distribuez-les à tous les joueurs. S'il reste des cartes (dans les parties à quatre ou cinq joueurs) assurez-vous que les derniers joueurs reçoivent les cartes excédentaires.
- 5 Les joueurs regardent leurs cartes et placent leurs membres de gang sur les territoires qui leur ont été attribués. Placez un membre de gang pour une carte à une lame de rasoir et deux membres de gang pour une carte à deux lames de rasoir. Vous devez utiliser uniquement des combattants à mains nues à ce stade.
- 6 Remplacez toutes les cartes Territoire dans une seule pile et mélangez-les. Placez-les à côté du plateau de jeu, face vers le bas.
- 7 Prenez les cartes Mission et mélangez-les. Donnez-en deux à chaque joueur. Regardez-les mais ne révélez pas leur contenu.
- 8 Prenez les cartes Pouvoir et mélangez-les. Donnez-en deux à chaque joueur. Gardez ces cartes face vers le bas pour l'instant. NE les regardez PAS.

COMMENT JOUER

Le but du jeu est d'être le joueur qui contrôle le plus de territoires lorsque la Couronne britannique atteint le Garrison Tavern, ou de conquérir les 42 territoires avant que cela n'arrive.

Un de ces deux cas de figure vous assure la victoire, sauf si un lancer de dés affiche un double six lorsque la Couronne britannique atteint le Garrison Tavern. Dans ce cas, la Couronne britannique vainc la pègre et personne ne remporte la partie.

Que faire lorsque c'est votre tour :

- À chaque tour :
- ☐ **PLACEZ LES MEMBRES DE VOTRE GANG**
 - ☐ **ATTAQUEZ**
 - ☐ **MANŒUVREZ LES MEMBRES DE VOTRE GANG**
 - ☐ **TIREZ UNE CARTE SI VOUS LE POUVEZ**
 - ☐ **DÉPLACEZ LA COURONNE BRITANNIQUE**

1. PLACEZ LES MEMBRES DE VOTRE GANG

Décidez combien de nouveaux membres de gang vous souhaitez placer sur le plateau. Vous recevez trois nouveaux combattants à mains nues à chaque tour mais, si le jeu se passe bien, vous pouvez obtenir des membres supplémentaires. Si vous recevez plus de cinq membres de gang supplémentaires, il est conseillé d'utiliser un pion combattant à cheval plutôt que cinq combattants à mains nues. C'est également le moment de retourner une carte Pouvoir si vous le souhaitez.



CONTRÔLE DES TERRITOIRES

Plus vous contrôlez de territoires, plus vous recevez de membres de gang. Vous recevez un membre de gang supplémentaire si vous contrôlez 12 à 14 territoires, deux pour 15 à 17 et ainsi de suite.

Vérifiez le graphique au bas du plateau à chaque tour pour voir à combien de membres de gang supplémentaires vous avez droit.



CONTRÔLE DES RÉGIONS

Si vous contrôlez tous les territoires d'une région, vous recevez également des membres de gang supplémentaires. Le nombre de membres de gang que vous recevez est affiché sur une légende sur le côté de chaque région. Vous les recevez à chaque tour tant que vous tenez la région.

Il est stratégiquement intéressant d'essayer de contrôler des régions au début d'un tour pour recevoir des membres de gang supplémentaires ou d'essayer d'empêcher les autres joueurs de contrôler une région et ainsi réduire le nombre de nouveaux membres de gang auxquels ils ont droit.



RÉUSSIR DES MISSIONS

Au début de la partie, vous recevez deux cartes Mission.

Si vous choisissez de tenter une mission et que vous la réussissez, vous pouvez obtenir des membres de gang supplémentaires.

Chaque carte Mission comporte un ou plusieurs territoires. Vous réussissez la mission en prenant le contrôle du/des territoire(s) en question. Par exemple, si vous recevez la carte Mission « J'ai entendu dire tellement, tellement, tellement de mal là-bas sur vous à Birmingham » au début de la partie, vous devez conquérir et tenir les West Midlands pendant trois tours et vous recevrez huit membres de gang supplémentaires au début de votre tour suivant.

Vous pouvez uniquement recevoir dans membres de gang supplémentaires pour ce territoire si vous possédez la carte Mission et la carte ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.



CARTES POUVOIR

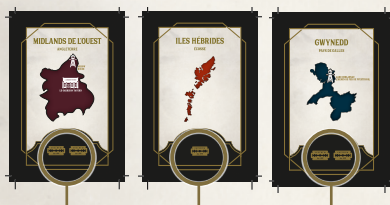
Au cours de la phase « Placez les membres de votre gang » de votre tour, vous pouvez choisir de retourner une de vos cartes Pouvoir. Elle peut vous offrir des membres supplémentaires que vous pouvez ajouter à votre gang mais attention, elle peut également vous faire perdre des membres de gang sur le plateau. Certaines cartes Pouvoir doivent être jouées immédiatement mais d'autres peuvent être jouées plus tard dans la partie lorsque vous attaquez ou défendez. Vous n'êtes pas obligé de retourner une carte Pouvoir à chaque tour. Vous le faites uniquement lorsque vous le souhaitez.



ÉCHANGE DE CARTES

Vous recevez des cartes Territoire à chaque tour, si vous conquérez des territoires. Au bas de chaque carte, vous verrez une ou deux lames de rasoir. Vous pouvez échanger ces cartes contre des membres de gang pendant votre tour.

Le graphique CARTES CONTRE MEMBRES DE GANG sur le plateau indique combien de membres de gang vous recevez en collectant des lames de rasoir. Il est intéressant d'accumuler les cartes et de les échanger contre de nombreux membres de gang dans les moments critiques. Le lieu sur les cartes que vous collectez ne correspond pas aux territoires que vous avez conquis. L'échange d'une carte Territoire ne signifie pas que vous perdez ce territoire.



MEMBRES DE GANG CONTRE CARTES						
2	2	5	10	8	21	
3	4	6	13	9	25	
4	7	7	17	10	30	

2. ATTAQUEZ

L'attaque constitue la plus grande partie de votre tour. Vous décidez où attaquer, qui attaquer et quand arrêter. Vous pouvez attaquer autant de fois que vous le souhaitez.

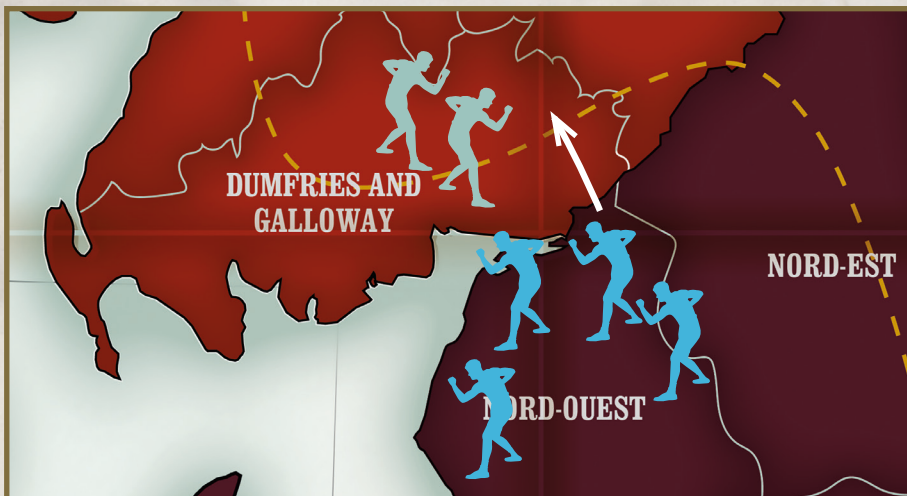
CHOISIR UN TERRITOIRE

Choisissez un territoire que vous contrôlez et attaquez un ennemi frontalier, terrestre ou maritime. Vous ne pouvez attaquer qu'un territoire à la fois et ne pouvez attaquer qu'à partir d'un seul territoire à la fois. Vous ne pouvez pas attaquer un territoire qui n'est pas frontalier.

OFFENSIVE

Déplacez le nombre de membres de gang avec lequel vous souhaitez attaquer dans le territoire qui défend. Vous pouvez envoyer autant de membres de gang que vous le souhaitez en une seule fois mais vous devez laisser au moins un membre de gang pour garder votre territoire. Par exemple, si vous avez trois membres de gang sur un territoire, vous ne pouvez attaquer qu'avec deux. Le défenseur utilise tous ses membres de gang pour défendre le territoire et la bataille dure jusqu'à ce que le territoire soit conquis ou que l'attaquant se retire.

EXEMPLE D'ATTAQUE



Le Gang juif attaque l'IRA dans le Dumfries and Galloway en Écosse à partir du North West England avec trois membres de gang en en laissant un à l'arrière pour monter la garde. L'IRA défend le Dumfries and Galloway, Écosse avec deux membres de gang.

LANCEZ LES DÉS

La cellule attaquante lance un dé noir pour chaque membre de gang, avec un maximum de trois dés. Même si vous avez six membres de gang qui attaquent, vous lancez trois dés. Si vous perdez un membre de gang et continuez à attaquer avec cinq, vous utilisez toujours trois dés. Si vous perdez un membre de gang et continuez à attaquer avec quatre, vous utilisez toujours trois dés. Vous ne réduisez le nombre de dés uniquement si vos forces d'attaque sont inférieures à trois. La cellule défendante lance un dé rouge pour chaque membre de gang, avec un maximum de deux dés. Les dés sont lancés en même temps.

COMBAT

Comparez les dés deux par deux, en les classant du résultat le plus fort au plus faible. Si le dé d'attaque est supérieur au dé de défense, retirez un membre de gang défendant du plateau. Si le dé de défense est supérieur ou égal, un des membres de gang attaquant est retiré du plateau.

Les gangs qui défendent un territoire avec une place forte ajoutent 1 à leur dé de défense le plus élevé.

Si tous les membres du gang défendant sont éliminés, le gang attaquant conquiert le territoire.

LE GANG JUIF



L'IRA



EXEMPLE DE BATAILLE



Le Gang juif lance trois dés d'attaque noirs et l'IRA lance deux dés de défense rouges. Les dés sont classés du plus fort au plus faible. Le 6 noir bat le 4 rouge, l'IRA perd donc 1 membre de gang. Le 3 noir bat le 2 rouge, l'IRA perd donc son autre membre de gang et le Gang juif conquiert le territoire. Si l'IRA avait fait un 3 ou plus, le Gang juif aurait perdu un membre de gang et aurait dû décider s'il souhaitait continuer à attaquer.

L'attaque dispose généralement d'un dé supplémentaire. Le gang attaquant peut choisir les deux chiffres les plus élevés et ignorer le troisième dé.

Le gang attaquant peut continuer à attaquer aussi longtemps qu'il le souhaite, jusqu'à ce que le territoire soit conquis, qu'il décide de se retirer ou qu'il soit défait. Vous lancez trois dés jusqu'à ce que le nombre de membres de gang soit inférieur à ce chiffre (p.ex., si vous attaquez avec seulement deux membres de gang, vous ne lancez que deux dés.

AUTRES ATTAQUES

Si l'attaque a été victorieuse, vous pouvez vous retirer, puis vous pouvez attaquer d'autres territoires en utilisant le même procédé que celui détaillé en page 11. Si vous êtes vaincu(e) et que vous perdez tous vos membres de gang, vous ne pouvez pas lancer d'autres attaques.

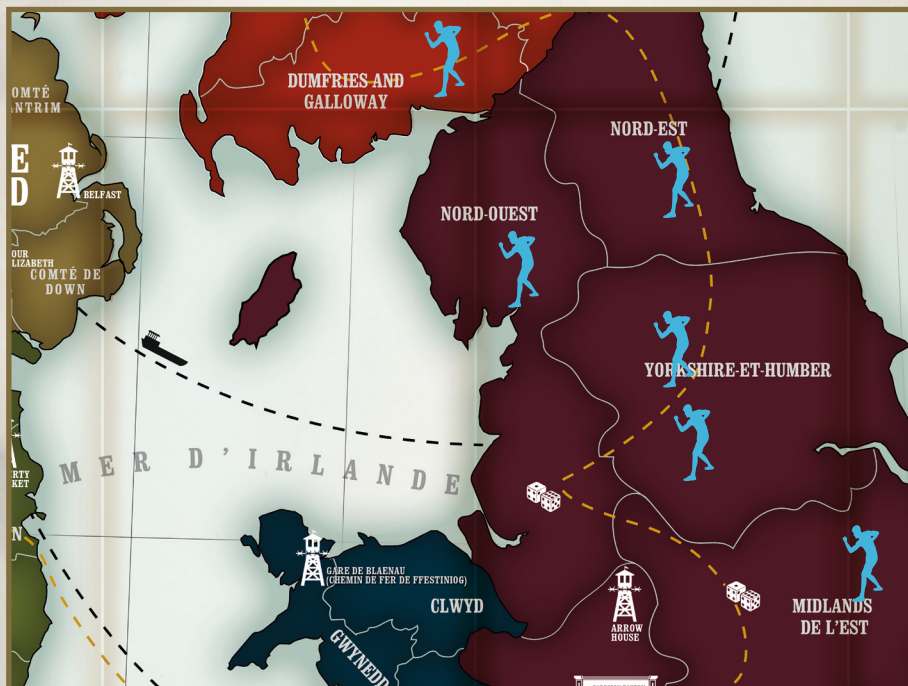
CARTES POUVOIR

N'oubliez pas que, que vous attaquiez ou que vous défendiez, vous avez peut-être des cartes Pouvoir que vous pouvez utiliser pendant le combat. Vous ne pouvez pas retourner de cartes Pouvoir à ce stade. Vous pouvez uniquement le faire lors de la phase « Placez vos membres de gang » de votre tour. Mais si vous en avez retourné une et que vous l'avez gardée, vous pouvez l'utiliser pendant le combat.

3. MANŒUVREZ VOTRE GANG

Une fois que l'attaque est finie, vous pouvez effectuer une manœuvre de renforcement. Les gangs peuvent se déplacer parmi les territoires que vous contrôlez, pour autant que ces territoires soient reliés par une frontière terrestre ou maritime et que vous contrôliez les territoires qui séparent les territoires éloignés les uns des autres. Déplacez autant de membres de gangs que vous le souhaitez d'un territoire vers un autre territoire contigu, en laissant au moins un membre de gang dans le territoire de départ. Vous ne pouvez faire qu'une seule manœuvre.

EXEMPLE DE MANŒUVRE



Le Gang juif décide d'envoyer des renforts vers les East Midlands, Angleterre, à partir du Dumfries and Galloway, Écosse, car les East Midlands, pourraient être attaqués par l'IRA. Le Gang juif contrôle le North West England et le Yorkshire and the Humber, leurs membres peuvent donc se redéployer dans ces territoires. Si le Gang juif ne contrôlait pas le Yorkshire and the Humber, il ne pourrait pas faire cela.

4. TIREZ UNE CARTE SI VOUS LE POUVEZ

Vous pouvez maintenant tirer une carte dans la pile des cartes Territoire pour chaque territoire que vous avez conquis et l'ajouter à votre main. Elle ne correspondra toutefois pas au territoire que vous venez de conquérir. Si vous n'avez pas gagné de territoire, vous ne pouvez pas tirer de carte.

5. DÉPLACEZ LA COURONNE BRITANNIQUE

La Couronne britannique part du Parlement. À la fin du tour de chaque joueur, déplacez-la sur le territoire suivant le long du parcours pointillé de la Couronne britannique. Lorsqu'elle atteint un territoire affichant un dé, vous devez lancer les dés avant de la déplacer. Un lancer plus haut que 6 permet à la Couronne britannique d'avancer vers le territoire suivant. Si le lancer fait 6 ou moins, la Couronne britannique reste dans le territoire où elle se trouve. Le joueur suivant réessayera. La Couronne britannique reste sur ce territoire tant qu'un lancer supérieur à 6 n'a pas été réalisé.

COMMENT GAGNER

Lorsque la Couronne britannique atteint le Garrison Tavern, un lancer de dés final doit être réalisé pour déterminer l'issue de la partie. Un lancer supérieur à 6 signifie que la Couronne britannique a été renversée et la partie se termine. Le joueur qui contrôle le plus de territoires ou qui contrôle tous les territoires gagne !

Un lancer de dés égal ou inférieur à 6 signifie que la Couronne britannique est invaincue. La partie se poursuit et chaque joueur, à la fin de son tour, lance les dés pour renverser la Couronne britannique, jusqu'à ce qu'un lancer réussisse.

Toutefois, si un joueur fait un double 6, la Couronne britannique entre dans le Garrison Tavern, la pègre est vaincue et personne ne remporte la partie.

Si une partie se termine par une victoire, les joueurs comptent combien de territoires ils contrôlent et le joueur qui contrôle le plus de territoires est le **VAINQUEUR** !

Si un joueur contrôle tout le plateau, il prend la place de chef de la pègre le plus puissant du Royaume-Uni et d'Irlande.

Et la partie est terminée. Toutes les cartes, les dés et les membres de gang peuvent retourner dans la boîte, prêts pour la prochaine partie !

VARIANTES DU JEU

Pour une partie plus longue et plus complexe, vous pouvez décider de ne pas utiliser la Couronne britannique, ce qui signifie que la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un gang emporte tous les territoires. Dans cette version du jeu, il est possible que vous manquiez de cartes Territoire. Vous pouvez alors réutiliser la défausse après l'avoir mélangée.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, cinq gangs jouent toujours sur le plateau, même s'il n'y a que deux joueurs. Chaque joueur contrôle un gang et les trois autres restent neutres. À part pour les règles spécifiées ci-dessous, les règles du RISK à 3-5 joueurs s'appliquent aux parties à deux joueurs.

L'objectif d'une partie à deux joueurs est de contrôler la plupart des territoires alors que la Couronne britannique termine son parcours, ou d'éliminer l'autre joueur.

INSTALLATION

1. Les deux joueurs choisissent un gang. Les trois autres gangs restent neutres.

2. Mélangez les cartes Territoire et distribuez-en 12 à chaque joueur.

Regardez les cartes et placez un ou deux membres de gang sur les territoires correspondants sur le plateau.

3. Distribuez six cartes à chacun des gangs neutres, puis placez leurs membres de la même façon sur le plateau.

4. Remélangez les cartes Territoire, puis distribuez-en trois à chaque gang neutre à côté du plateau. Placez un membre de gang sur la pile pour que chaque gang neutre ait une pile de trois cartes. Laissez les autres cartes Territoire dans la pile.

5. Donnez une carte Mission à chaque joueur.

6. Donnez trois cartes Pouvoir à chaque joueur.

La partie se poursuit alors comme une partie à 3-5 joueurs, sans exception. À chaque tour, trois membres de gang doivent être ajoutés à un gang neutre.

Les membres de gang peuvent être ajoutés sur un, deux ou trois territoires, mais les membres de gang ne peuvent être ajoutés à plus d'un gang neutre.

CONQUÉRIR UN GANG NEUTRE

Si vous conquérez le dernier territoire contrôlé par un gang neutre, vous recevez les trois cartes qui étaient placées sous le membre de gang au début du jeu. Ajoutez-les à votre main et échangez-les lorsque vous le souhaitez.



PEAKY BLINDERS

Peaky Blinders™ © 2013 - 2022 Caryn Mandabach Productions Ltd. Licensed by Banijay Group.

RISK is a trademark of Hasbro and is used with permission. © 2022 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.

Fabriqué par Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Winning Moves France SAS – 66, rue Marceau – 93100 Montreuil.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.com www.winningmoves.fr

Caryn Mandabach
Productions Ltd.

 **Banijay**

Licensed by:



Winning Moves®

C54250240