

RISK GRANDEUR NATURE

I. Objectif

Avoir atteint ses objectifs avant ou à la fin du jeu.

II. Organismes

8 personnes :

- ⇒ Le Général (si cela est possible, ce dernier peut bénéficier d'un aide de camp pour noter les attaques)
- ⇒ Le Colonel responsable de la logistique
- ⇒ 6 Colonels responsables chacun d'un continent

III. Participants

- ⇒ Equipes de 4 à 5 joueurs.
- ⇒ De 3 à 5 équipes.
- ⇒ A partir de 10 ans.

IV. Lieu

Le jeu peut se dérouler en intérieur ou en extérieur avec 8 lieux définis.

- ⇒ Le quartier général.
- ⇒ La salle logistique.
- ⇒ Un lieu par continent.

V. Durée

De 2 à 3 heures.

VI. Matériel

- ⇒ Une fiche de route par équipe.
- ⇒ Une carte du monde permettant de ficher des épingles et représentant 5 continents divisés en 4 zones chacun.
- ⇒ Des épingles à têtes de couleur (une couleur par équipe).
- ⇒ Des cartes logistiques de 3 types : soldats, armement et transport (une cinquantaine de chaque).
- ⇒ Papier et crayons.
- ⇒ Le matériel nécessaire à chaque épreuve.
- ⇒ Des costumes militaires au moins pour les organisateurs.

VII. Déroulement du jeu

A. Briefing

Le Général réunit tous les Commandants (les joueurs) au quartier général pour leur expliquer la situation. Afin d'évaluer leurs compétences stratégiques et militaires, ils vont être testés dans une simulation de guerre à l'échelle mondiale. La première équipe de Commandant à atteindre ses objectifs (ou celle qui en sera la plus proche à la fin de la simulation) sera nommée responsable du Haut-Commandement militaire.

Pour cela chaque équipe se voit remettre un ordre de mission comprenant les éléments suivants :

⇒ Les pays sous son contrôle au début de la simulation. Tous les pays sont répartis de façon équitable entre les équipes. Ces pays sont différents pour chaque équipe et ils sont répartis sur les différents continents. Ils sont connus des autres équipes car identifiés par des épingles de couleur sur la carte du monde.

⇒ Les deux continents à conquérir. Ils sont différents pour chaque équipe et cet objectif est gardé secret.

⇒ 6 cartes logistiques (3 d'une catégorie, 2 d'une autre et 1 de la dernière). La répartition des catégories est différente d'une équipe à une autre de façon à favoriser les échanges.

Une fois que les équipes ont pris connaissance de leur ordre de mission, le Général les informe qu'ils ont 20 minutes pour mettre leur stratégie au point avant que les affrontements débutent.

B. Choix stratégiques

Pendant ces 20 minutes, chaque Colonel prend en charge une équipe pour répondre à ses questions sur les règles et lui préciser ce qu'elle peut faire.

1. Les attaques

Ils doivent décider quels pays ils vont attaquer. Chacun de leurs pays ne pourra lancer qu'une seule et unique attaque sur un autre pays. Pour cela, ils devront avoir les ressources logistiques nécessaires. Une fois les attaques décidées, ils vont voir le Général pour les informer de leurs intentions. Celui-ci note les attaques sur la feuille de route de l'équipe en précisant les ressources nécessaires. Il copie les informations en double sur son carnet. Les attaques non enregistrées avant la prochaine réunion au QG ne pourront pas avoir lieu.

2. Les ressources

Ils peuvent se rendre à la salle logistique pour gagner d'autres ressources. Le Colonel de cette salle anime un jeu pouvant accepter autant de participants qu'il y a d'équipes et permettant un classement. Il remet ensuite des ressources en fonction du classement. Par exemple, s'il y a 5 joueurs (un seul par équipe à la fois), le premier gagne 5 ressources, le second 4, le troisième 3, le quatrième 2 et le dernier 1. Dans cet exemple, s'il y a moins de 5 représentants présents, il remet quand même 5 ressources au premier et ainsi de suite. Il doit aussi accélérer ou ralentir la fréquence du jeu en fonction de la quantité de ressources sur le marché. Les ressources sont gagnées de façon aléatoire, ce qui pourra rendre certaines d'entre elles plus rares que d'autres. Il faut une ressource de chaque type (soldat + armement + transport) pour constituer une armée.

Le nombre d'armées nécessaire pour attaquer un pays est fonction de son éloignement par rapport au pays attaquant.

⇒ Attaque d'un pays adjacent du même continent : 1 armée

⇒ Attaque d'un pays non adjacent du même continent : 2 armées

⇒ Attaque d'un pays d'un autre continent adjacent au pays attaquant : 3 armées

⇒ Attaque d'un pays d'un autre continent non adjacent au pays attaquant : 4 armées

3. Les négociations

Ils peuvent aller rencontrer les autres équipes afin de faire des échanges de ressources, signer des alliances, échanger des informations...

Bien entendu l'équipe a tout intérêt à se répartir les tâches et ses membres peuvent se séparer pour être plus efficaces jusqu'à la prochaine réunion.

C. Les déclarations de guerre

Tous les commandants sont réunis pour l'annonce des déclarations de guerre. Le Général annonce toutes les attaques enregistrées. La salle logistique est fermée pendant ce temps.

Chaque équipe a ensuite 5 minutes pour répartir ses membres entre les différents continents soit pour mener à bien les attaques déclarées soit pour défendre ses territoires attaqués ou bien encore pour aller gagner d'autres ressources à la salle logistique qui rouvre ses portes au bout de ce délai.

D. Les combats

Dans chaque continent, chaque Colonel reçoit les Commandants. Les attaquants lui remettent leur feuille de route ainsi que les armées nécessaires pour mener à bien leur attaque. Il laisse un temps suffisant pour que les représentants de chaque équipe puissent arriver (surtout lors du premier tour alors qu'ils n'ont pas encore bien mémorisé l'emplacement des différents continents).

Le Colonel détermine aléatoirement l'ordre des combats puis il annonce à tout le monde quelles sont les guerres qui vont avoir lieu sur son continent et dans quel ordre. Il gère ensuite le premier conflit. Les affrontements se règlent sous la forme de duels sur de petits jeux simples et relativement souples quant à leur durée. Si l'attaquant est vainqueur, son équipe a pris le contrôle du pays attaqué, sinon, il reste sous le contrôle du défenseur. Le Colonel note les changements sur son carnet.

Cas particuliers :

⇒ Si l'attaquant ne dispose pas des ressources nécessaires, l'attaque est annulée mais il conserve ses ressources pour le prochain tour.

⇒ Si suite à une mauvaise coordination, à un effectif d'équipe réduit ou toute autre raison, il manque l'un des représentants concernés au moment de la résolution du conflit, l'attaque est annulée s'il s'agit de l'attaquant (les ressources éventuellement données ne sont pas rendues) ou le pays est automatiquement pris s'il s'agit du défenseur (l'attaquant doit tout de même disposer des armées nécessaires pour mener à bien son attaque).

⇒ Il se peut qu'un même pays soit attaqué par plus d'un adversaire, dans ce cas l'ordre des combats est particulièrement important. Il peut ainsi arriver qu'un Commandant repère immédiatement le pays conquis. Exemple si A et B attaquent C et que le Colonel annonce que l'on résout d'abord l'attaque de A. Supposons que le Commandant A l'emporte sur le Commandant C, il prend alors le contrôle du pays. Mais, le Commandant A devra ensuite affronter le Commandant B pour en conserver le contrôle. Dans ce cas, le second attaquant est avantagé puisqu'il lui suffit d'une victoire pour prendre le pays alors qu'il en faut deux à A.

⇒ Toutes les attaques déclarées peuvent avoir lieu même si l'équipe a perdu juste avant le pays avec lequel il attaquait. On considère que les armées sont parties avant la perte du pays.

⇒ Si à un moment donné, il y a trop de ressources en jeu, le Colonel peut autoriser qu'un Commandant donne plus de ressources que nécessaire pour mener son attaque. Dans ce cas, il pourra lui donner un avantage lors de son duel (choix de l'initiative, point supplémentaire, relance de dé, carte en plus, deuxième essai...) pour chaque armée supplémentaire.

⇒ L'ensemble des combats ne devrait pas dépasser une vingtaine de minutes. Le Colonel est donc le garant de son temps sur son continent. Ainsi, s'il n'a qu'un seul affrontement à gérer, il peut le faire durer sur un quart d'heure en donnant la victoire après plusieurs manches. A l'inverse s'il a de nombreux conflits, il peut baisser les conditions de victoire pour accélérer le jeu.

⇒ Dans la mesure du possible, il est souhaitable que les épreuves soient en accord avec le thème du continent sur lequel on est sensé se trouver. Un awalé sera plus adapté en Afrique qu'un mikado !

E. Les résultats du tour

Lorsque tous les conflits sont résolus, tout le monde se retrouve au quartier général. Au passage, les Colonels remettent les ressources récoltées au Colonel de la salle logistique. Sous la coordination du Général, chaque Colonel de continent donne les résultats des conflits qui se sont déroulés et la carte du monde est remise à jour.

Si aucune équipe n'a atteint les objectifs fixés, on commence alors un nouveau tour. Au fur et à mesure de l'avancement du jeu et de sa compréhension par les joueurs, le temps de la phase « choix stratégiques » peut être réduit pour dynamiser la partie.

VIII. Conclusion

Le jeu se termine lorsqu'une des équipes a atteint les objectifs fixés ou au bout d'un nombre de tours fixé par les organisateurs (de 3 à 5).

Si aucune équipe n'est parvenue à conquérir ses deux continents, on compte alors le nombre de pays contrôlés sur ses continents objectifs. En cas d'égalité, c'est le nombre total de pays qui départage les joueurs. S'il y a encore égalité, on compte le nombre d'armées restantes puis de ressources. Si là encore, il y a égalité (c'est probablement qu'ils le font exprès), il peut y avoir une ultime épreuve entre les deux équipes, par exemple sur le jeu de la salle logistique.

IX. Variantes

Au lieu de disposer d'une seule épreuve par continent, le Colonel peut en avoir prévue une seconde afin de renouveler l'intérêt du jeu si ce sont les mêmes participants qui reviennent à son épreuve ou pour éviter que quelqu'un qui maîtrise trop un jeu l'emporte à chaque fois.

Lorsque plusieurs Commandants attaquent le même pays, il peut y avoir une épreuve où l'on joue directement à plusieurs et le gagnant remporte alors le pays. Cela peut permettre de gagner du temps s'il y a de nombreux conflits.

Si le nombre de pays ne peut pas être réparti équitablement entre les joueurs ou s'il y a peu d'équipes, certains pays peuvent être neutres au départ du jeu. Dans ce cas, ces pays n'attaquent pas mais ils se défendent s'ils sont attaqués et c'est le Colonel du continent concerné qui joue pour eux. Une fois contrôlés par une équipe, ils sont joués normalement.