

Risiko!

IL GIOCO STRATEGICO
PER LA CONQUISTA DEL MONDO

(DA 3 A 6 GIOCATORI - ETÀ: GIOVANI E ADULTI)

Con abilità, calma, coraggio, una buona strategia e un po' di fortuna si può arrivare alla conquista del mondo. Potrete occupare ogni territorio ed eliminare così tutti gli avversari.

Non è un gioco difficile, però è assolutamente diverso da qualsiasi altro gioco conosciuto. Per questo vi sarà utile conoscerlo bene prima di giocare. Questo libretto contiene le regole fondamentali del gioco.

Ogni scatola comprende:

- 1 planisfero rappresentante i 6 continenti suddivisi in 42 territori.
- 6 gruppi di 66 carri armati di colore diverso. Ogni carro armato rappresenta una armata.
- 6 gruppi di 5 bandierine di colore diverso. Ogni bandierina rappresenta 10 armate.
- 14 carte degli obiettivi.
- 42 carte dei territori: ogni carta rappresenta un territorio e un'arma (cavaliere, fante, cannone).
- 2 jolly raffiguranti le 3 armi.
- 6 dadi, di cui 3 per colore (3 dadi rossi di attacco e 3 dadi blu di difesa).

REGOLE DEL GIOCO

Ciascun giocatore sceglie il colore che intende adottare per le sue armate e getta un dado. Chi ottiene il punteggio più alto giocherà per

primo. Gli altri si dispongono alla sua destra secondo l'ordine decrescente dei punti ottenuti gettando il dado. In caso di pareggio tra due giocatori si ripeterà il tiro. Prima di cominciare il gioco, uno dei giocatori dovrà assumersi il compito di distribuire le carte e le armate.

Le carte degli obiettivi devono essere separate dalle carte dei territori, e saranno entrambe opportunamente mescolate dal mazziere. All'inizio, il mazziere consegna a caso a ciascun giocatore una carta coperta degli obiettivi, che deve essere tenuta segreta. Questo obiettivo deve essere raggiunto per vincere. Quindi, il mazziere distribuisce ad ogni giocatore i carri armati del colore prescelto, secondo la seguente tabella:

- in 3 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 35 carri armati
- in 4 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 30 carri armati
- in 5 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 25 carri armati
- in 6 giocatori distribuirà ad ogni giocatore 20 carri armati

Le bandierine vengono tenute di scorta e sostituite a 10 carri armati quando i carri armati cominceranno a scarseggiare.

A questo punto il mazziere, dopo di aver tolto dal mazzo delle carte dei territori i 2 jolly, distribuirà le carte coperte, una alla volta, a ciascuno dei giocatori, fino alla fine del mazzo. Poco importa se, alla fine, qualcuno avrà ricevuto una carta in meno o in più. In questa fase, i giocatori devono considerare nelle carte ricevute solo i territori e non le armi raffigurate. Ognuno di essi occupa immediatamente con un carro armato (armata) del proprio colore i territori ricevuti. Ogni giocatore rinforza quindi i propri territori coi carri armati (armate) in suo possesso. Quando la distribuzione delle armate sui vari territori è conclusa, il mazziere riprende dai giocatori tutte le carte distribuite, aggiunge i due jolly che prima aveva tolto e costituisce con queste il mazzo coperto (ancora una volta mescolato) da cui i giocatori pescheranno per ottenere armate supplementari, come spiegheremo in seguito.

Le mosse consentite ad ogni giocatore si suddividono in 3 fasi.

PRIMA FASE: DISPOSIZIONE DELLE ARMATE

a) Ogni giocatore ad ogni suo turno di gioco riceve dal mazziere tante armate (del suo prescelto colore) quanti sono i territori da lui occupati sul planisfero, diviso per 3. Esempio: il giocatore ha occupato 14 territori. $14:3 = 4$, il giocatore riceverà quindi 4 armate (il resto, in questo caso 2, non viene conteggiato).

b) Se un giocatore possiede uno o più continenti interi, avrà diritto (ad ogni suo turno di gioco) a un certo numero di armate supplementari, secondo la seguente tabella:

Australia (Oceania)	:	ha diritto a 2 armate supplementari
Sud America	:	ha diritto a 2 armate supplementari
Africa	:	ha diritto a 3 armate supplementari
Europa	:	ha diritto a 5 armate supplementari
Nord America	:	ha diritto a 5 armate supplementari
Asia	:	ha diritto a 7 armate supplementari

c) Ogni volta che un giocatore (a conclusione del suo turno) conquista uno o più territori, ha diritto di pescare una carta dalla cima del mazzo delle carte dei territori, che conserverà senza mostrarla agli altri giocatori. Quando ne avrà almeno 3 in mano, cercherà di formare qualche combinazione (tris) che gli permetta di aumentare le proprie forze:

— con 3 cannoni	riceverà	4 armate
— con 3 fanti	riceverà	6 armate
— con 3 cavalieri	riceverà	8 armate
— con 1 cannone, 1 fante, 1 cavaliere	riceverà	10 armate
— con 1 jolly e 2 altre carte uguali	riceverà	12 armate

Se inoltre il giocatore può presentare nella combinazione carte che corrispondono a territori da lui effettivamente occupati, riceve 2 armate in più per ogni carta.

Gli scambi di carte con armate si effettuano sempre prima di ingaggiare i combattimenti. Le carte utilizzate per gli scambi vengono scar-

tate. Quando il mazzo si esaurisce, il mazziere rimescola le carte utilizzate e forma un nuovo mazzo. Le armate supplementari che via via si conquistano vengono disposte sui territori posseduti, a piacimento dei giocatori.

SECONDA FASE: I COMBATTIMENTI

Quando i rinforzi sono stati piazzati, ogni giocatore al suo turno di gioco può attaccare. Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti e decide se gli conviene attaccare e contro chi dirigere l'attacco.

LO SCOPO DELL'ATTACCO È L'ELIMINAZIONE DELLE ARMATE NEMICHE DAI TERRITORI CONFINANTI PER CONSENTIRE ALLE PROPRIE ARMATE L'OCCUPAZIONE DI TERRITORI AVVERSARI.

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco. Però, egli deve lasciare sempre *almeno un'armata di presidio* su ogni territorio occupato. In altre parole, non può attaccare se non partendo da un territorio su cui abbia almeno due armate.

Ci sono due modi per attaccare un territorio avversario:

- A) *Via terra*: se il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con il territorio avversario.
- B) *Via mare*: seguendo la linea tratteggiata che unisce, via mare, i due territori (quello che attacca e quello attaccato). Essendo la terra rotonda, si può attaccare l'Alaska dal Kamchatka e viceversa.

I combattimenti si svolgono in questo modo:

L'attaccante comunica ad alta voce il nome del territorio attaccato e di quello da cui attacca. Se omette di fare questo annuncio, il difensore è autorizzato a « soffiare » 3 armate al territorio da cui è partito l'attacco. L'attaccante prende i 3 dadi di colore rosso e tira tanti dadi quante sono le armate con cui egli ha deciso di attaccare (massimo 3). Esempio: un attaccante possiede 10 armate su un territorio. Attacca con 3 armate, lanciando 3 dadi, ma può anche attaccare, se lo

desidera, con solo una o due armate, lanciando uno o due dadi. Il difensore, a sua volta, non può lanciare al massimo che 3 dadi di colore blu, anche se ha più di 3 armate sul suo territorio. Lancia 1 dado se decide di difendersi con un'armata, 2 se decide di difendersi con due armate e 3 se decide di difendersi col massimo di 3 armate. Quando i due giocatori hanno gettato i loro dadi, si confrontano i punteggi ottenuti secondo questo criterio: il dado con il punteggio più alto ottenuto dall'attaccante si confronta con il punteggio più alto ottenuto dal difensore. Se è più alto l'attaccante, il difensore dovrà ritirare una delle sue armate dal territorio attaccato e rimetterla nella scatola. Se è più alto il punteggio del difensore, sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue armate. In caso di pareggio il difensore vince.

Se ciascun giocatore ha gettato un solo dado, il confronto avviene immediatamente e l'attacco si conclude con il ritiro di una delle armate dal territorio del perdente. Se invece l'attaccante ha gettato più di un dado, ed anche il difensore ha risposto gettando due o tre dadi (sempre in misura proporzionata alle armate presenti sul territorio) il confronto avviene per eliminazione progressiva del punteggio più basso.

Esempi:

Primo esempio:

— punti dell'attaccante: 5 3 2
 — punti del difensore: 6 2

qui l'attaccante perde un'armata, perchè il 5 è più debole del 6 del difensore. Ma anche il difensore perde un'armata, perchè il 2 è più debole del 3.

Secondo esempio:

— punti dell'attaccante: 6 4 3
 — punti del difensore: 5

in questo caso il difensore è battuto. Perde la sua unica armata e l'attaccante occupa il territorio.

Terzo esempio:

— punti dell'attaccante: 6

— punti del difensore: 6

in caso di pareggio vince il difensore. L'attaccante perde quindi la sua armata.

Quarto esempio:

— punti dell'attaccante: 6 2 2

— punti del difensore: 5 4 2

qui i due contendenti hanno impegnato il numero massimo di armate consentite. Il difensore perde un'armata (il 5 è più debole del 6) e l'attaccante ne perde due (il 2 è più debole del 4 e il suo secondo 2 pareggia con quello del difensore).

I punti non si sommano mai, si confrontano in ordine di grandezza.

L'attaccante può continuare il combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distruzione delle armate avversarie situate nel territorio che gli interessa; oppure decidere di sospendere l'attacco ed assistere al combattimento degli altri avversari sino al suo prossimo turno di gioco.

Il giocatore che, al suo turno di gioco, decide di attaccare, può sferrare tutti gli attacchi che vuole, da un solo territorio o anche da altri territori in suo possesso, finchè è in grado di conservare sui territori da cui vuole far partire l'attacco almeno due armate.

Quando l'attaccante distrugge su un territorio attaccato tutte le armate del difensore, occupa questo territorio con le armate che ha effettivamente impiegate nell'ultimo lancio dei dadi.

Egli può anche trasportare sul territorio conquistato, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, tante armate quante desidera. Ha inoltre il diritto di servirsi *subito* del territorio conquistato come base di partenza per nuovi attacchi contro altri avversari.

Alla fine del proprio turno, se ha conquistato uno o più territori, pescherà una carta dalla cima del mazzo delle carte dei territori.

Non c'è alcun ordine prestabilito per sferrare gli attacchi: anche tutti

i giocatori possono venire sfidati una o più volte da un attaccante durante il suo turno di gioco.

Il turno di gioco si esaurisce quando:

- 1) l'attaccante decide di sospendere i suoi attacchi ed eventualmente trarre vantaggio dalle mosse degli altri giocatori che possono determinare condizioni favorevoli anche per lui;
- 2) l'attaccante rimane con una sola armata per PRESIDARE ciascuno dei suoi territori.

E' sempre l'attaccante che deve annunciare per primo quanti dadi intende lanciare, cioè con quante armate attacca. Il difensore può quindi decidere di conseguenza se gli conviene difendersi in forze o meno. Le armate distrutte durante i combattimenti vengono ritirate dal pianisfero e rimesse nella scatola.

TERZA FASE: GLI SPOSTAMENTI

Al suo turno ogni giocatore ha diritto, sia che abbia o meno sferrato un attacco, di spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio a un altro contiguo che gli appartiene.

Può fare *un solo* spostamento a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, si impadronisce anche delle sue carte. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Il vincitore potrà utilizzare le carte conquistate per acquisire nuove armate che collocherà a suo piacimento sui suoi territori. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

VINCITORE

Vincitore è il giocatore che riesce a raggiungere per primo l'obiettivo indicato dalla carta segreta degli obiettivi che ha ricevuto all'inizio della partita.

I continenti sono composti dai seguenti territori:

Nord America	9
Sud America	4
Europa	7
Africa	6
Asia	12
Australia (Oceania)	4

QUALCHE CONSIGLIO

— E' bene non disperdere le proprie armate e concentrarle nelle posizioni più favorevoli per la conquista di altri territori.

— Se c'è qualche territorio troppo lontano dal resto dei propri possedimenti è meglio trascurarlo, piuttosto che disperdere forze per difenderlo ad oltranza.

— Il giocatore che organizza saggiamente la sua strategia e la porta a termine in diverse mosse vince più facilmente di quello che tenta sempre di attaccare disordinatamente.

— Ricordate che questo non è soltanto un gioco d'attacco, ma anche di difesa. Siate pronti quindi a difendere i territori che occupate via via che essi vengono attaccati.

eg
EDITRICE GIOCHI

© Copyright by Editrice Giochi s.p.a. - Via Bergamo, 12 - Milano.
Tutti i diritti riservati.