

# RISIKO! ®

## La conquista del mondo

Con l'abilità, il coraggio, la calma, una buona strategia e un po' di fortuna si può arrivare alla conquista del mondo. Potrete occupare ogni territorio ed eliminare così tutti gli altri 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: consultatelo, in caso di dubbio o di contestazione con gli altri giocatori.

Vi saremo assai grati se vorrete tenerci informati di varianti alle regole eventualmente scoperte da voi, e siamo pronti a rispondervi se vi trovate di fronte a situazioni che non siano state previste nel presente libretto.

**Scrivete a Giochiclub** unendo una busta affrancata con il vostro indirizzo per la risposta.

### Regole

da 3 a 6 giocatori

All'inizio ciascun giocatore può ottenere il controllo su alcuni Paesi del Mondo, ed un certo armamento. Con questo dovrà tentare la conquista dei territori avversari. Vince chi riesce a conquistare il mondo intero.

### ATTREZZATURA

— un planisfero su cui sono rappresentati i sei continenti. Ciascun continente è diviso in un certo numero di territori. Sarà bene notare che per facilitare il gioco i confini e le dimensioni dei territori sono stati modificati. Il planisfero è valido quindi solo per giocare. Ogni continente ha un colore diverso, sempre per ragioni di rapida distinzione.

— Sei gruppi di 70 cubetti di colore diverso. Ogni cubetto rappresenta una armata.

— Sei gruppi di 5 pezzi ovali di colore diverso. Questi pezzi rappresentano ciascuno 10 armate.

— 50 carte di cui 42 portano la figura di un territorio e una arma, 2 jolly che portano le tre armi riunite, 6 carte bianche per le sostituzioni in caso di smarrimento - 6 dadi: 3 rossi e 3 neri.

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Ciascun giocatore sceglie il colore che intende adottare per le sue armate (unicamente basandosi sulla sua preferenza, il colore non ha nessun valore agli effetti del gioco) e getta un dado. Chi ottiene il punteggio piú 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. Questo incarico però non gli darà alcuna autorità o privilegio.

### **1. DISTRIBUZIONE DEI TERRITORI**

**In questa fase non si deve tener conto delle armi raffigurate sulle carte, ma unicamente del profilo dei territori.**

Chi è incaricato della distribuzione delle carte toglie i due jolly, fa tagliare il mazzo e lo mette rovesciato in mezzo alla tavola.

Il primo giocatore getta un dado. Il punteggio ottenuto indica il numero di armate e di territori a cui ha diritto. Il mazziniere gli darà quindi tante armate quanti sono i punti segnati dal dado; il colore sarà quello scelto all'inizio del gioco, e altrettante carte che toglierà dall'alto del mazzo.

I territori riprodotti sulle carte corrispondono ai territori riportati sul planisfero. Il giocatore prenderà allora le sue armate e le distribuirà una su ciascun territorio del planisfero di cui prende così il controllo. Conserverà poi le carte che gli sono state date per dimostrare il suo diritto in caso di contestazione.

#### **Facciamo un esempio:**

Un giocatore ottiene quattro punti dal suo dado. Il mazziniere gli darà 4 armate del suo colore e 4 carte che rappresenta-

no il Kenia, la Cina, la Siberia e il Brasile. Il giocatore sistema sul planisfero una delle sue armate su ciascun territorio.

Quando ha finito toccherà al giocatore seguente, finché tutti i territori non siano stati assegnati.

Questa prima fase del gioco si conclude quindi con la distribuzione dell'ultimo territorio. Se per caso un giocatore ha ottenuto un numero di punti superiore ai territori che rimangono da distribuire prenderà solo i territori che rimangono disponibili.

Prima di dare inizio alla seconda fase del gioco tutti i giocatori renderanno le loro carte al mazzier.

## **2. LA CONQUISTA DEL MONDO**

Il mazzier riunisce tutte le carte e vi aggiunge i jolly che aveva tolto. Mescola, fa tagliare e dispone di nuovo il mazzo capovolto sul tavolo.

D'ora in poi le carte serviranno per ottenere delle armate (vedi il paragrafo « Carte »).

**in questa seconda fase del gioco si prendono in considerazione solo le figure di armi rappresentate sulle carte, senza prestare attenzione alle sagome dei territori.**

**IN TUTTO IL CORSO DEL GIOCO CIASCUN GIOCATORE HA DIRITTO A RICEVERE UN CERTO NUMERO DI ARMATE OGNI VOLTA CHE E' IL SUO TURNO DI GIOCO.**

Il turno di gioco di ciascun giocatore si può scomporre in tre fasi:

### **prima fase**

**a)** il giocatore riceve una carta dalla cima del mazzo, e la conserverà senza farla vedere.

**b)** riceve tante armate quanti sono i territori da lui occupati sul planisfero, diviso per tre.

Per esempio: il giocatore ha occupato 14 territori,  $14:3=4$ , il giocatore riceverà quindi 4 armate (il resto non viene conteggiato).

**c)** Se possiede uno o più continenti interi avrà il diritto a un certo numero di armate supplementari secondo la se-



guente tabella:

OCEANIA	2 armate supplementari
AMERICA DEL SUD	2 armate supplementari
AFRICA	3 armate supplementari
EUROPA	5 armate supplementari
AMERICA DEL NORD	5 armate supplementari
ASIA	7 armate supplementari

**Nota Bene:** i territori che compongono un continente intero valgono anche agli effetti del conteggio dei territori singoli. Per esempio: un giocatore possiede tutta l'Africa (6 territori) + tutta l'Oceania (4 territori) + 5 territori in Europa + 1 territorio in America. Il totale dei territori sarà quindi:  $6 + 4 + 5 + 1 = 16$ , questa è la cifra da dividere per 3:  $16 : 3 = 5$  armate. Poi conta tutti i continenti interi che gli danno diritto ad armate supplementari: Africa = 3 Armate, Oceania = 2 Armate, Totale 5 Armate. Il mazziere gli darà quindi in tutto 5 Armate (per il totale dei territori) + 5 (per i continenti interi) = 10 Armate.

**d)** Se il giocatore possiede una serie di carte o un jolly (vedi paragrafo «carte») che gli permette di ottenere altre Armate, dovrà chiederle prima di cominciare il suo turno di gioco.

Non appena il giocatore riceve le armate che ha ottenuto con uno di questi mezzi, deve immediatamente collocarle sui territori da lui occupati. La ripartizione delle armate sui territori è assolutamente libera: l'importante è che in ciascun territorio occupato rimanga almeno un'armata — le altre possono essere sparse o raggruppate anche su un territorio solo.

## **Seconda fase: il combattimento**

Terminate queste operazioni 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 E' L'ELIMINAZIONE DELLE ARMATE NEMICHE DAI TERRITORI CONFINANTI PER CONSENTIRE ALLE PROPRIE ARMATE L'OCCUPAZIONE DI UN INTERO CONTINENTE.

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco. **E' importante ricordarsi che non si può sferrare un attacco partendo da un territorio che abbia una sola armata.** Nessun territorio può essere lasciato sguarnito.

### **L'attacco si svolge così:**

**a)** Lo sfidante osserva la posizione ed il numero delle armate del suo territorio in relazione a quelle dei suoi confinanti. Giudica quali sono i territori che gli conviene tentare di conquistare per arrivare al possesso di un intero continente. Poi dichiara a voce alta il nome del territorio attaccante e quello dell'attaccato (per esempio: « India contro Cina »). Se l'attaccante dimentica questa dichiarazione e passa egualmente all'attacco il difensore potrà soffiargli 3 armate. Le armate possono essere indifferentemente considerate terrestri o navali. Vi sono dunque due possibilità:

- 1) attaccare per via terra se il territorio attaccante e quello attaccato possiedono una frontiera in comune;
- 2) attaccare per via mare seguendo le linee che legano i territori per via mare.

**NOTA:** La Terra è rotonda: si può quindi attaccare Camciatka dall'Alaska e viceversa.

**b)** L'attaccante, usando i dadi rossi, ne getta in numero uguale alle armate che lancia nella lotta, (al massimo tre). Quindi se ha due armate può gettare un solo dado. Se ne ha tre può scegliere se gettare un dado solo o due. Se ha quattro o più armate può gettare uno, due o tre dadi, come pensa sia più conveniente.

**c)** Mentre l'attaccante getta i suoi dadi rossi, anche il difensore getta sul tavolo i dadi neri, nella quantità proporzionata alle armate che si trovano sul territorio attaccato. Se il difensore ha sul suo territorio una sola armata potrà gettare un solo dado. Se ne ha due o più potrà gettarne due o al massimo tre.

**d)** Una volta sferrato l'attacco, 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.

e) 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.

### Facciamo qualche esempio:

esempio 1            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.

esempio 2            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 con una delle sue armate il territorio.

esempio 3            punti dell'attaccante: 6  
                         punti del difensore: 6

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

esempio 4            punti dell'attaccante: 6 2 2  
                         punti del difensore: 5 4 2

Qui i due avversari hanno impegnato il numero massimo di armate consentite. Il difensore perde una 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**

**f)** 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.

**g)** 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.

**h)** Quando tutte le armate di un difensore sono distrutte, l'assaltante deve almeno occupare il territorio attaccato con le armate che egli ha impegnato nell'ultimo colpo di dadi; in più egli può trasferire nel territorio conquistato tante armate quante ne desidera (tranne una), ma questo solamente dal territorio dal quale è partito l'attacco. Egli può immediatamente, dal territorio conquistato, impegnare combattimenti con altri territori nemici confinanti. E così di seguito, fino a che non abbia eventualmente perso le sue armate.

**i)** Se l'assaltante ha perso tutte le sue armate (tranne una) senza riuscire a distruggere l'avversario, o se egli vuole usare una tattica di accerchiamento, egli è libero di attaccare il territorio nemico durante lo stesso combattimento, da territori confinanti differenti (senza un ordine prestabilito) a condizione che egli possieda almeno due armate su questi territori. In caso di sconfitta del difensore l'assaltante può trasferire le sue truppe nel territorio conquistato solamente dal territorio dal quale è partito l'ultimo attacco.

**l)** 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.

**m)** 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.

## TRASFERIMENTO DI ARMATE

Quando l'attaccante decide di non sferrare altri attacchi, non è piú nelle condizioni di attaccare i territori vicini o anche se ha deciso di non attaccare in questo turno di gioco, prima di passare la mano ha diritto a trasferire delle armate. Può cioè spostare una parte o la totalità delle sue armate (tranne una di presidio) dai territori che gli appartengono ad altri confinanti (sempre che, naturalmente, anche questi gli appartengano). Questa mossa ha lo scopo di permettere al giocatore di disporre le sue armate in località che possono essergli piú convenienti. **Sono autorizzate al trasferimento solo le armate che non sono state impegnate in combattimenti durante il loro turno di gioco.**

## LE CARTE

Il giocatore che durante il suo turno ha conquistato dei territori ha diritto a ricevere una carta dal mazzo. La terrà capovolta di fronte a sé. **Ogni turno di gioco conclusosi con la conquista di territori dà diritto ad una sola carta, indipendentemente dal numero di territori conquistati. Se non c'è stata alcuna conquista non ci sarà nemmeno diritto alla carta.**

Queste carte hanno un grande valore perchè danno diritto all'acquisizione di altre armate. Infatti quando il giocatore possiede 3 carte di armi diverse: un fante, un cannone, un cavaliere (o un jolly in sostituzione di una di queste tre figure) può chiedere armate di rinforzo. Il numero delle armate ottenibili con le carte aumenta con il proseguire del gioco.

Secondo questo criterio:

1° cambio di carte con armate	4 armate
2° cambio di carte con armate	6 armate
3° cambio di carte con armate	8 armate
4° cambio di carte con armate	10 armate
5° cambio di carte con armate	12 armate
6° cambio di carte con armate	15 armate
7° cambio di carte con armate	20 armate
8° cambio di carte con armate	25 armate

e successivamente si avrà uno scatto di 5 in 5 armate.



Si noti che l'aumento di valore delle carte è indipendente dal gioco di ciascun giocatore. Così un giocatore che non abbia mai effettuato un cambio, ma che arrivi dopo 7 cambi, avrà diritto a 25 armate. Sarà bene incaricare uno dei partecipanti alla partita di tenere nota dei cambi di carte effettuati, tracciando per esempio una lineetta su un pezzo di carta ogni volta che viene effettuato un cambio.

Le carte che sono state già cambiate in armate, verranno tenute da parte, non rimesse nel mazzo.

1) Il giocatore che è in possesso di una serie di carte valida, non è obbligato a chiedere subito l'armata, ma può attendere l'occasione più favorevole per far salire il valore della sua possibilità.

2) Il giocatore che richiede lo scambio carte contro armate in diversi turni di gioco consecutivi, ha diritto alla progressione delle armate secondo la tabella citata qui sopra.

3) Il giocatore che cambia simultaneamente più combinazioni di carte, ha egualmente diritto alla progressione. Esempio: se è il primo, e chiede di cambiare due serie di carte, avrà:

$$4 + 6 = 10 \text{ armate}$$

se è il secondo e chiede di cambiare tre serie avrà:

$$6 + 8 + 10 = 24 \text{ armate}$$

4) Lo scambio può essere fatto soltanto all'inizio del proprio turno, e prima di cominciare a combattere. Le armate ottenute devono essere subito collocate sui territori in possesso del giocatore.

5) Quando le carte sono finite, il mazziere prende le carte già scambiate, le mescola, le taglia e forma con queste un nuovo mazzo.

## **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.

**In questo particolare momento** il vincitore può chiedere altre armate, servendosi delle carte del vinto in combinazione con le proprie, o anche da sole. Queste armate devono essere schierate immediatamente.

**NON SI PUO' ELIMINARE UN GIOCATORE PRIMA DELLA FINE DEL QUARTO TURNO DI GIOCO, DALL'INIZIO DELLA PARTITA.**

## **FINE DELLA PARTITA**

La partita ha termine quando un solo giocatore è riuscito ad eliminare tutti gli avversari e ad occupare con le sue armate tutto il planisfero.

## **VARIANTE DEL GIOCO**

I giocatori esperti che abbiano forze pari potranno movimentare il gioco con qualche variante che richiede particolare applicazione, e che lo rende ancora più appassionante.

Invece di distribuire una carta per volta per ciascun turno di gioco, si distribuiscono ai giocatori le carte e le armate in modo proporzionato al numero dei territori che ciascun giocatore possiede all'inizio del gioco. Questo vale per tutta la durata della seconda fase ed a ciascun turno.

**Il criterio da seguire nella distribuzione sarà il seguente:**

- 1 territorio da diritto a 1 carta
  - 2 territori danno diritto a 2 carte
  - 3 territori danno diritto a 3 carte
  - 4 territori danno diritto a 1 armata
  - 5 territori danno diritto a 1 armata + 1 carta
  - 6 territori danno diritto a 1 armata + 2 carte
  - 7 territori danno diritto a 1 armata + 3 carte
  - 8 territori danno diritto a 2 armate
  - 9 territori danno diritto a 2 armate + 1 carta
- e così di seguito.

Da qui si vede che un giocatore non riceve carte ogni volta che ha un numero di territori multiplo di quattro.

In questa variante, il primo scambio di carte, dà diritto non

a 4, ma bensì a 6 armate. Successivamente la progressione rimane identica.

Come nelle regole precedenti il possesso di un continente dà diritto alle armate supplementari.

L'interesse di questo modo di giocare consiste nella possibilità di controllare il numero di carte che possono ricevere gli avversari, dato che attaccando si può diminuire il numero dei loro territori e privarli quindi di carte, indebolendo la loro possibilità di ricevere armate.

## **PER RIASSUMERE**

Ogni volta che è il suo turno di gioco, ogni giocatore deve: se è il primo giro:

1) Controllare quanti territori occupa e dividere il totale per 3, per determinare il numero di armate cui ha diritto. Controllare inoltre se è anche in possesso di continenti interi, che gli daranno diritto ad armate extra.

nei giri successivi:

controllare le carte e vedere se ha le combinazioni richieste per ottenere armate di rinforzo.

2) Disporre le armate sui territori già occupati. Sarà questo l'unico momento nel quale il giocatore può situare armate sui suoi territori, a meno che, non elimini un avversario.

3) Esaminare le sue posizioni e quelle dei concorrenti per decidere dove sferrare gli attacchi. Il giocatore può sfidare quanti avversari vuole, sempre che gli rimangano almeno due armate sui territori confinanti a quelli in cui intende indirizzare la sfida.

4) Tirare i dadi rossi, in numero proporzionato alle armate che intende impegnare. Confrontare i suoi punti con i punti ottenuti dal difensore, che usa i dadi neri. Il punto più alto vince. I punti non si sommano, ma si confrontano.

5) Se ha eliminato l'avversario, muove le armate che ha impegnato al momento dell'ultimo combattimento nel territorio occupato. Se ha perso, ritira le armate perdenti e le rimette nella scatola.

6) Smette di attaccare quando crede opportuno e quando non ha abbastanza armate per sferrare altri attacchi.

7) Compie il trasferimento delle armate in territori confinanti



se lo ritiene opportuno per rinforzarsi negli attacchi che intende sferrare nel prossimo turno di gioco.

8) Prendere una carta dal mazzo, solo se durante questo turno ha conquistato uno o piú territori.

9) Passare i dadi al giocatore alla sua destra.

## **QUALCHE CONSIGLIO**

— E' bene non disperdere le proprie armate e concentrarle nelle posizioni piú 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 costruisce lentamente la sua strategia e la porta a termine in diverse mosse vince piú 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 mano mano.

— Quando un giocatore si accorge di essere in posizione di vantaggio sugli altri concorrenti, può tentare di occupare in un turno solo tutti i territori degli avversari, e vincere. Per questo occorre anche naturalmente, un po' di fortuna perchè la sua sorte può rovesciarsi con la perdita imprevista di qualche territorio. In questo gioco, come in ogni gioco, occorre sempre fare i conti anche con la fortuna.

— Nella fase finale del gioco, quando si svolge una battaglia tra territori occupati da 20 o piú armate ciascuno, i giocatori possono accordarsi per giocare sulla base di 5 armate per ogni mossa, invece di 1 armata come nel corso del gioco normale. Questo per rendere piú rapida ed appassionante la conclusione.

# **GiochiClub**