

RISK

Gioco di strategia per 2-6 giocatori



RISK

CONTENUTO

1 tabellone con un planisfero suddiviso in 6 continenti

NORD AMERICA

SUD AMERICA

EUROPA

AFRICA

ASIA

OCEANIA

ripartiti in 42 territori.

Armate di colori diversi

Un **Y** vale 1 armata; un **X** vale 5 armate; un ***** vale 10 armate.

14 carte speciali riportanti gli obiettivi.

42 carte **Territori** (ogni carta raffigura un territorio riportato sul planisfero ed un particolare reggimento: Cavalleria, Fanteria, Artiglieria).

Il simbolo della Cavalleria è un **Cavaliere**.

Il simbolo della Fanteria è un **Fante**.

Il simbolo della Artiglieria è un **Cannone**.

2 Jolly con tutti i tre simboli delle armi.

3 dadi rossi (per chi attacca).

2 dadi blu (per chi difende).

PREPARAZIONE per giocare da 3 a 6 giocatori

Innanzitutto si designa un arbitro che partecipa al gioco. Egli ha il compito di controllare lo svolgimento corretto della partita. Per questo ogni giocatore getterà un dado. Il giocatore che avrà ottenuto il maggior punteggio sarà l'arbitro della partita.

- Sistemare il planisfero aperto sul tavolo.
 - Assegnare un gruppo di armate a ciascun concorrente.
 - Separare le carte riguardanti gli obiettivi dalle carte dei territori.
 - Distribuire, dopo averle mischiate, le carte "Obiettivi".
- Ogni concorrente ne riceverà una, mantenendo segreto l'obiettivo sopra indicato. Le carte rimanenti verranno tenute segrete e messe via dall'arbitro.

Se si gioca in meno di 6 giocatori, si abbia l'accortezza di togliere, prima della distribuzione, gli obiettivi che indicano la distruzione di armate non in gioco.

LE REGOLE PER IL GIOCO A DUE PERSONE SONO TRATTATE PIÙ AVANTI

SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore che per primo riesce a raggiungere l'obiettivo assegnatogli all'inizio del gioco.

Una volta raggiunto, dimostra il proprio successo, mostrando a tutti gli avversari la propria carta "Obiettivo".

IL GIOCO

Distribuzione delle armate e occupazione dei territori

Sotto il controllo dell'arbitro, ciascun giocatore prende le armate necessarie per iniziare l'azione:

con 3 giocatori ogni giocatore dispone di 35 armate

con 4 giocatori ogni giocatore dispone di 30 armate

con 5 giocatori ogni giocatore dispone di 25 armate

con 6 giocatori ogni giocatore dispone di 20 armate

L'arbitro mescola accuratamente le carte da gioco (Jolly compresi) e le distribuisce ad una ad una ai giocatori fino ad esaurimento (chi riceverà le carte del Jolly non avrà diritto ad alcun territorio).

Terminata la distribuzione, i giocatori inizieranno ad occupare a turno sul planisfero (con una armata) ogni territorio indicato dalle carte ricevute (la parte indicante l'immagine di un cannone o cavaliere o fante, in questa fase non serve).

Dopo questa operazione i giocatori distribuiscono a proprio piacimento le armate rimanenti, sui propri territori.

Quando la sistemazione è terminata, l'arbitro riprende tutte le carte (Jolly compresi) e ne fa un mazzo che servirà ad ottenere le armate supplementari, come si vedrà più avanti.

I movimenti delle truppe ed i combattimenti a questo punto possono iniziare.

Inizia il giocatore alla sinistra dell'arbitro.

Chi ha il turno di gioco può decidere tra 2 possibili strategie

- 1) Ottenere nuove armate, per rafforzarsi ulteriormente, a seconda dei territori posseduti.
- 2) Attaccare gli avversari e non ricevere nuove armate a seconda dei territori posseduti.

Il giocatore può comunque richiedere nuove armate, solo se occupa un intero continente, o combinando le diverse carte ottenute durante il gioco (vedere in dettaglio le regole).

Quando un giocatore ha finito il proprio turno, se ha conquistato uno o più territori durante la sua giocata, chiede all'arbitro una carta dal mazzo.

Il giocatore prende questa carta e la tiene fino a quando non potrà inserirla in una combinazione di simboli che gli permetterà di acquisire truppe supplementari.

Il gioco continua seguendo il senso orario.

ACQUISIZIONE DI NUOVE ARMATE (Strategia 1)

Quando un giocatore ha in mano il gioco, può sistemare nuove armate sui suoi territori.

Se sceglie questa possibilità, non può attaccare nessuno dei suoi avversari.

Il giocatore conta il numero dei territori in suo possesso e divide questo numero per 3. Il risultato – arrotondato per difetto – è uguale al numero di nuove armate che il giocatore prenderà per disporle a suo piacimento sui territori.

In altre parole, riceve 1 armata ogni 3 territori in suo possesso.

Il numero minimo di armate è sempre 3.

Esempi: 9 territori danno al giocatore 3 nuove armate

14 territori danno al giocatore 4 nuove armate

(il resto 2 non conta)

7 territori danno al giocatore 3 nuove armate (il minimo)

Un giocatore può ricevere nuove armate anche in altri modi.

Riceve queste nuove armate durante il suo turno e le può usare in un attacco.

Nuove armate possono essere ottenute per ogni continente in possesso di un giocatore.

Si segue la seguente tabella:

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

Altre armate si possono ottenere consegnando all'arbitro tre carte, secondo le seguenti combinazioni:

Con 3 cannoni – riceve 4 armate

Con 3 fanti – riceve 6 armate

Con 3 cavalieri – riceve 8 armate

Con 1 cannone + 1 fante + 1 cavaliere – riceve 10 armate

Un giocatore può usare il Jolly come terza carta di ciascuna combinazione.

(Esempio: 2 fanti + 1 Jolly; 2 cannoni + 1 Jolly; 2 cavalieri + 1 Jolly o due carte differenti + 1 Jolly).

È il giocatore che decide quando giocare le combinazioni ed ottenere in cambio nuove armate. Comunque, non può avere più di 5 carte. Un giocatore che ha 5 carte deve giocare l'inevitabile combinazione in suo possesso.

COMBATTIMENTI: ATTACCHI-DIFESA (Strategia 2)

Quando un giocatore decide di attaccare, non ha diritto alle convenzionali armate. Se vuole aumentare il proprio potenziale bellico per l'occasione, può ottenere nuove armate solo se gioca una combinazione di tre carte o se già occupa interamente un continente. Quando le armate sono sistemate, il giocatore può attaccare. Tuttavia deve sempre lasciare almeno una armata su tutti i territori occupati. In altri termini, può attaccare soltanto partendo da un territorio occupato almeno da due armate.

L'attaccante deve sempre dichiarare quale territorio desidera attaccare e da quale sferra l'attacco. Fatto ciò, determina la forza che impiegherà nell'attacco.

Ad esempio, se sul territorio possiede due armate, può usarne una per l'attacco.

Se ce ne sono sette, può attaccare con un massimo di sei armate. Dal numero delle armate impiegate dipende anche il numero dei dadi che si devono gettare.

Attaccando con una armata si getta un dado. Attaccando, ad esempio, con sei armate, si possono gettare tre dadi. Il numero dei dadi gettati determina il numero di armate che andranno trasferite sul territorio conquistato.

I territori possono essere attaccati in due modi: Via Terra – se il territorio attaccante ha una frontiera in comune con il territorio nemico.

Via Mare – seguendo una delle linee tratteggiate che collegano via mare i territori interessati allo scontro. (La Terra è rotonda: si può attaccare l'Alaska dalla Kamchatka e viceversa).

COME SI SVOLGONO I COMBATTIMENTI

- 1) L'attaccante sistema sui territori le eventuali nuove armate.
- 2) Dichiarare quale territorio intende attaccare.
- 3) Dichiarare inoltre da quale territorio, in suo possesso, intende muovere l'attacco.
- 4) Decide quante armate utilizzerà nell'attacco.

- 5) Se attacca con una armata getterà 1 dado.
Se attacca con due armate getterà 2 dadi.
Se attacca con tre armate getterà 3 dadi.

L'attaccante getta sempre i dadi per primo, e poi il difensore. Il difensore deve difendere il proprio territorio con tutte le armate che vi si trovano. Se ce ne sono due o più, egli può comunque gettare al massimo due dadi; o volendo può gettarne uno solo. In questo caso difenderà un'armata per volta.

Se una sola armata si trova nel territorio attaccato, il difensore userà, in ogni caso, un dado solo.

I dadi vanno gettati insieme, e non uno alla volta. Se non vengono gettati tutti correttamente, il tiro va ripetuto. Il dado in bilico non è valido. L'attaccante utilizzerà i dadi rossi, mentre il difensore i blu. Una volta che sono stati gettati, i dadi vengono confrontati partendo dai punteggi più alti: il punteggio più alto dell'attaccante con il punteggio più alto del difensore.

Il giocatore con il punteggio più alto, vince una armata al suo avversario. Questa armata viene rimossa dalla regione.

Se il difensore getta due dadi, i seguenti dadi più alti in valore vengono confrontati ed ancora una volta il perdente sarà definito dal confronto.

Se i dadi sono alla pari, il difensore vincerà sull'attaccante, che perderà l'armata.

Una volta che il difensore ha perso tutte le sue armate a difesa di un territorio, l'attaccante potrà occupare, con le proprie armate, il territorio sconfitto. Il numero delle armate occupanti deve essere almeno pari al numero dei dadi giocati dal vincitore. L'attaccante può sferrare più di un attacco durante il suo turno. Il suo turno finisce una volta che ha trasferito un massimo di 7 armate da un territorio che occupa ad un altro, a condizione che questi territori siano confinanti.

Il trasferimento delle armate può in questo modo aver luogo una sola volta per turno. Alla fine l'arbitro dà all'attaccante una carta dal mazzo, se questi ha conquistato almeno un territorio.

Eliminazione di un giocatore

Quando un attaccante distrugge l'ultima armata nell'ultimo territorio di un avversario lo elimina definitivamente dal gioco. Si appropria delle sue carte che può utilizzare immediatamente per ricevere nuove armate.

IL GIOCATORE CHE PER PRIMO RIESCE A RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO ASSEGNATOGLI ALL'INIZIO DEL GIOCO VINCE LA PARTITA.

Riassunto:

Risk è un gioco di strategia, giocato su un planisfero suddiviso in 42 territori di azione.

Lo scopo del gioco è rappresentato dal raggiungimento dell'obiettivo che ciascun giocatore riceve all'inizio della partita.

Ogni giocatore, durante il suo turno, può:

- Rafforzare ulteriormente il proprio potenziale bellico con nuove armate. Il numero delle armate dipende dal numero di territori occupati dal giocatore.
- Attaccare uno o più territori confinanti, senza ritirare armate per il possesso di territori.
- Occupare un nuovo territorio, dopo averlo conquistato con un attacco, e trasferire su di esso una o più armate. Le armate si possono trasferire anche in territori confinanti già in possesso, una volta sola a turno.
- Prendere una carta dal mazzo, solo se si sono conquistati uno o più territori.
- Comporre una combinazione di tre carte per ottenere nuove armate.

QUESTE FASI SONO DESCRITTE IN DETTAGLIO NELLE REGOLE.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Le regole di base del gioco non cambiano. Se ci sono solo due giocatori viene creato un terzo esercito che viene usato a turno dai due avversari.

Entrambi i giocatori scelgono un colore e prendono 40 armate con cui iniziare; l'esercito neutrale riceve, invece, 28 armate.

Le 42 carte vengono mischiate senza Jolly e vengono ripartite fra i tre eserciti.

Ogni giocatore a questo punto ha 14 carte. I giocatori piazzano le loro armate sui territori corrispondenti (minimo 1 armata, massimo 4 armate per territorio). I 14 territori dell'esercito neutrale sono occupati da due armate per territorio. Questo significa che, a questo punto, tutti i territori sul planisfero sono occupati.

Gli obiettivi non vengono usati.

SCOPO DEL GIOCO

Vince il giocatore che riesce a sconfiggere tutte le armate avversarie.

ACQUISIZIONE DI NUOVE ARMATE

Le nuove armate vengono acquisite nello stesso modo descritto nelle regole di base (1 armata per 3 territori).

Ogni volta che uno dei due giocatori è di turno, l'esercito neutrale riceve metà delle armate alle quali il giocatore in questione ha diritto durante il turno.

Per esempio: se un giocatore ha diritto a 9 armate, l'esercito neutrale riceve 4 armate (quando si divide il numero delle armate viene arrotondato per difetto). Il giocatore che ha in mano il gioco agisce con le proprie armate, mentre l'avversario, oltre a gestire le proprie, per quel turno muove anche le armate neutrali.

Se un giocatore riceve armate extra grazie al possesso di uno o più continenti, oppure consegnando un tris di carte in combinazione, l'esercito neutrale riceve un numero di armate pari alla metà di quelle ricevute dal giocatore. (Esempio: Il giocatore che ha in mano il gioco ha diritto ad avere 8 armate + 5 armate extra. L'esercito neutrale riceve: 4 armate + 2 armate extra).

COME SI GIOCA CON L'ARMATA NEUTRALE

Ci sono 2 giocatori (A e B) ed un esercito neutrale (C).

Inizia il giocatore A, conta il numero di territori che possiede e divide questo numero per 3. Il numero così ottenuto determina il numero di nuove armate che egli può usare durante il suo turno.

La parte neutrale riceve in armate la metà di questo numero. Se il giocatore A vuole attaccare non riceve nessuna armata.

L'attaccante può attaccare le armate del giocatore B o C. Durante gli attacchi il giocatore B getta il dado in difesa dei suoi territori e di quelli dell'armata neutrale C.

Se il giocatore A riesce a fare una o più conquiste durante il proprio turno, può prendere una carta. A questo punto il gioco passa all'armata neutrale C, che deve essere manovrata dal giocatore B. Il giocatore B piazza le armate nella parte neutrale C sui territori che le appartengono, oppure decide di attuare la strategia di attacco e si scontra con le armate del giocatore A.

Tutte le armate extra che l'esercito neutrale può aver ricevuto possono essere piazzate sul tabellone e possono essere usate per un attacco diretto. La parte neutrale non riceve alcuna carta e non può neppure trasferire armate nei territori confinanti. Una volta che l'esercito neutrale ha terminato il proprio turno, la mano passa al giocatore B. Il giocatore B a questo punto potrà decidere la propria strategia, mentre il giocatore A gestirà anche le armate dell'esercito neutrale C nel modo sopra descritto. Infine il giocatore B conclude il turno eseguendo i suoi spostamenti (per un massimo di 7 armate).

Il gioco prosegue così finché uno dei due giocatori non viene eliminato dal gioco. La parte neutrale entra allora virtualmente in possesso dell'altro giocatore che è il vincitore del gioco.

VARIANTE PER GIOCO DA 3 A 6 GIOCATORI

I giocatori abili che desiderino apportare una variante al gioco possono giocare con un'altra formula altrettanto appassionante. Essi hanno uno scopo comune: conquistare il mondo intero eliminando gli avversari uno ad uno.

Le carte degli obiettivi non servono.

Le regole fondamentali sono le medesime.

Ogni volta che conquista uno o più territori nel suo turno, il giocatore prende una carta dal mazzo. Può utilizzarla per rinforzare le proprie armate.

Quando possiede 5 carte, deve obbligatoriamente giocare l'inevitabile combinazione in suo possesso.

Le combinazioni valide sono:

- a) 3 carte identiche (3 cavalieri o 3 cannoni o 3 fanti).
- b) 3 carte differenti (un cavaliere + un cannone + un fante).
- c) 2 carte a scelta + 1 Jolly.

Il numero di armate che egli riceve in cambio di una di queste combinazioni varia in funzione del momento nel quale egli svolge l'operazione, secondo la seguente tabella:

Il primo che cambia le sue carte riceve 4 armate supplementari
Il secondo che cambia le sue carte riceve 6 armate supplementari
Il terzo che cambia le sue carte riceve 8 armate supplementari
Il quarto che cambia le sue carte riceve 10 armate supplementari
Il quinto che cambia le sue carte riceve 12 armate supplementari
Il sesto che cambia le sue carte riceve 15 armate supplementari
Il settimo che cambia le sue carte riceve 20 armate supplementari
L'ottavo che cambia le sue carte riceve 25 armate supplementari
e così di seguito con una progressione di 5 armate in più ogni volta.

In questa tabella si vede che il giocatore che presenta la terza combinazione della partita riceve 8 armate anche se si tratta del suo primo cambio.

Così, più si attende ad eseguire il cambio, più armate si ricevono. Come nelle regole normali, l'occupazione di un continente intero dà diritto ad armate supplementari.

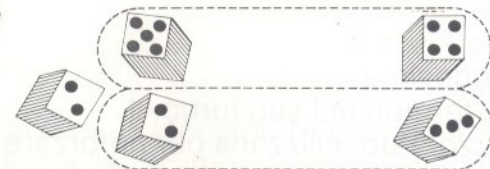
ECCO ALCUNI ESEMPI DI APPLICAZIONE PRATICA DELLE REGOLE DI GIOCO.

ATTACCANTE

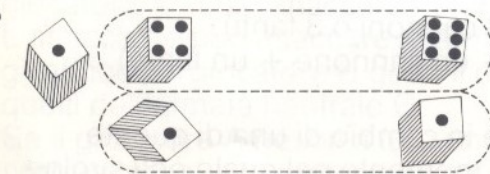
DIFENSORE



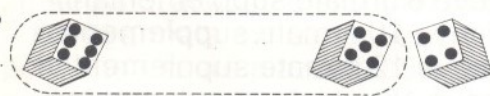
L'attaccante utilizza 3 armate. Getta i dadi e realizza 6, 1, 1. Il difensore realizza 3 con un dado. Perde una armata.



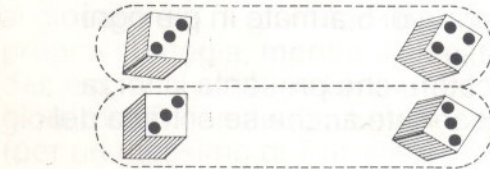
L'attaccante utilizza 3 armate. Il difensore 2 armate. I giocatori perdono una armata ciascuno.



Se l'attaccante ed il difensore realizzano lo stesso punteggio, vince il difensore. In questo caso l'attaccante, con 3 armate contro 2, perde 2 armate.



Benché impieghi 2 armate contro 1, il difensore perde qui 1 armata.



In questo caso, 2 contro 2, l'attaccante perde 2 armate, poiché il risultato di parità dà la vittoria al difensore.



L'Europa Occidentale che confina con il Sud Europa può attaccare il Sud Europa. Il Sud Europa può attaccare l'Egitto perchè confinano e comunicano via mare con il tratteggio.



Con 4 armate l'Alberta può attaccare l'Ontario con 1, 2 o 3 dadi. L'Ontario si può difendere con 1 o 2 dadi.