

Risiko![®]

EDIZIONE TORNEO

R E G O L A M E N T O

IL GIOCO STRATEGICO PER LA CONQUISTA DEL MONDO

DA 3 A 6 GIOCATORI ★ ETA': DA 14 ANNI IN SU

Finalmente le regole della nuova Edizione Torneo del più classico gioco di strategia: Risiko!
Questo nuovo regolamento è stato appositamente studiato per i giocatori più esperti e, soprattutto, per tutti coloro che amano organizzare tornei.

SCOPO DEL GIOCO

Riuscire ad occupare con le proprie armate tutti i territori indicati sulle apposite carte "Obiettivo", distribuite all'inizio del gioco ad ogni concorrente.

COMPONENTI

1 plancia rappresentante un pianisfero suddiviso in 6 continenti e 42 territori.
6 gruppi di 100 carri armati di colore diverso. Ogni carro armato rappresenta un'armata.
6 gruppi di 10 bandierine di colore diverso. Ogni bandierina rappresenta 10 armate.
16 carte "Obiettivo" (di cui 3 "neutre" che potrete utilizzare per personalizzare i vostri obiettivi).
42 carte "Territori", ciascuna delle quali rappresenta uno dei territori presenti sulla plancia e un'arma dell'esercito (cavalleria, fanteria, artiglieria).
2 carte Jolly raffiguranti le tre armi dell'esercito.
6 dadi, di cui 3 rossi (per l'attacco) e 3 blu (per la difesa).

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie il colore che intende adottare per le proprie armate e getta un dado.
- Chi ottiene il punteggio più alto giocherà per primo, gli altri seguiranno in senso orario. In caso di pareggio tra due giocatori si ripeterà il tiro.



- Uno dei giocatori assume il ruolo di "mazziere".
- Separate le carte "Obiettivo" (togliendo le 3 carte "neutre" che lascerete nella confezione) da quelle dei "Territori" e mischiate accuratamente i due mazzi così ottenuti. Quindi distribuite ad ogni giocatore una carta "Obiettivo", che deve essere tenuta segreta. Le carte "Obiettivo", come vedremo meglio in seguito, indicano i territori che un giocatore deve occupare per raggiungere il proprio obiettivo e vincere la partita.

- Ogni giocatore prende come dotazione iniziale il seguente numero di carri armati:

35 se si gioca in 3	25 se si gioca in 5
30 se si gioca in 4	20 se si gioca in 6

Le bandierine, che rappresentano 10 carri armati, si utilizzeranno in seguito quando i carri armati cominceranno a scarseggiare.

- Distribuite a ciascun giocatore, una alla volta, le carte "Territori" (dopo aver tolto i due "Jolly") coperte, fino ad aver esaurito il mazzo (in questa fase è possibile che qualche giocatore si trovi con un maggior numero di carte rispetto agli altri). In questa fase i giocatori devono considerare solo i territori e non le armi dell'esercito raffigurate su ogni carta.

- Ogni giocatore occupa immediatamente con un'armata (1 carro armato) del proprio colore tutti i territori indicati sulle carte in suo possesso. Quindi ogni giocatore a turno rinforza i propri territori, prendendo 3 armate alla volta dalla propria dotazione iniziale, fino a quando tutti i giocatori hanno esaurito le armate a loro disposizione.

- Conclusa la distribuzione delle armate sui territori, il mazziere riprende dai giocatori tutte le carte distribuite, aggiunge i due "Jolly" tolti in precedenza e mischia il mazzo così ottenuto, ponendolo coperto di fianco alla plancia. Come vedremo in seguito, da questo mazzo i giocatori pescheranno le carte per ottenere armate supplementari.

COME SI GIOCA

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

PRIMA FASE: DISPOSIZIONE DELLE ARMATE

a) Ogni giocatore, al proprio turno di gioco, prende tante armate del proprio colore quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia divisi per 3.

Esempio: il giocatore occupa 14 territori, quindi ha diritto a 4 armate ($14:3 = 4$, arrotondando per difetto).

b) Se il giocatore occupa completamente uno o più continenti, ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari, secondo la tabella riportata nella pagina a fianco.



Australia (Oceania) : 2 armate

Sud America : 2 armate

Africa : 3 armate

Europa : 5 armate

Nord America : 5 armate

Asia: 7 armate

c) Ogni volta che un giocatore (a conclusione del suo turno) conquista uno o più territori, ha diritto di pescare la prima carta del mazzo delle carte "Territori", che conserverà senza mostrarla agli altri giocatori. Queste carte permettono di ricevere ulteriori armate supplementari, prima di ingaggiare i combattimenti, in base alle combinazioni (tris) che si riescono a formare.

con 3 cannoni 4 armate

con 3 fanti 6 armate

con 3 cavalieri 8 armate

con 1 cannone, un fante e 1 cavaliere 10 armate

con 1 Jolly e 2 altre carte uguali 12 armate

Inoltre, se il giocatore possiede nella combinazione carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Nota: i "Jolly" possono essere utilizzati esclusivamente nella combinazione indicata.

Le carte utilizzate per ricevere rinforzi vengono scartate e, quando il mazzo si esaurisce, il mazziere dovrà mescolare tutte le carte precedentemente utilizzate e scartate, per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Le armate supplementari ottenute in questa fase possono essere disposte sui territori occupati dal giocatore di turno, senza alcuna limitazione di numero.

SECONDA FASE: I COMBATTIMENTI

Quando i rinforzi sono stati piazzati, il giocatore di turno può sferrare i propri attacchi. Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio obiettivo indicato sulla carta in suo possesso e decide se e contro chi effettuare uno o più attacchi.

LO SCOPO DI UN ATTACCO E' 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 deve lasciare sempre almeno un'armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non può attaccare se non partendo da un territorio su cui abbia almeno due armate.

Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:

A) **Via terra:** se il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con quello avversario.

B) **Via mare:** seguendo la linea tratteggiata che unisce, via mare, i due territori (quello da cui parte l'attacco e quello attaccato). Poiché la plancia rappresenta un planisfero, è possibile attaccare dall'Alaska la Kamchatka e viceversa.

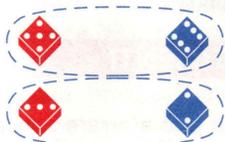


I combattimenti si svolgono in questo modo: l'attaccante comunica ad alta voce il nome del territorio attaccato e quello da cui parte l'attacco. Se omette di fare questo annuncio, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio dei dadi. L'attaccante prende i 3 dadi rossi e ne tira tanti quante sono le armate con cui ha deciso di attaccare (massimo 3).

Esempio: un attaccante possiede 10 armate su un territorio e attacca con 3 armate, lanciando 3 dadi, ma, se lo avesse desiderato, avrebbe potuto anche attaccare solo con una o due, lanciando un corrispondente numero di dadi.

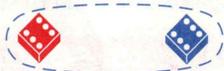
Il difensore, a sua volta, può lanciare un massimo di 3 dadi (blu), anche se possiede più di 3 armate in difesa del territorio attaccato. Il difensore deve dichiarare con quante armate intende combattere prima che l'attaccante abbia lanciato i dadi. Quando i due giocatori hanno lanciato i dadi, si confrontano i punteggi ottenuti in base al seguente criterio: il dado con il punteggio più alto ottenuto dall'attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore. Se è più alto il punteggio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione). In caso contrario, sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal territorio da cui ha sferrato l'attacco. In caso di pareggio vince sempre il difensore. Se ciascun giocatore ha lanciato 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 o il difensore hanno lanciato due o più dadi, il confronto avviene per eliminazione progressiva del punteggio più basso.

ESEMPIO 1
dadi dell'attaccante dadi del difensore



RISULTATO
L'attaccante perde un'armata e anche il difensore perde un'armata.

ESEMPIO 3
dadi dell'attaccante dadi del difensore



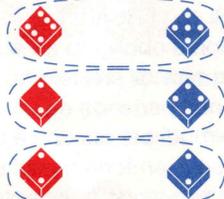
RISULTATO
L'attaccante perde un'armata.

ESEMPIO 2
dadi dell'attaccante dadi del difensore



RISULTATO
Il difensore perde un'armata.

ESEMPIO 4
dadi dell'attaccante dadi del difensore



RISULTATO
Il difensore perde un'armata e l'attaccante ne perde due.



I punteggi 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 sul territorio di suo interesse, oppure decidere di sospendere l'attacco. Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, da un solo territorio o anche da altri in suo possesso, fino a che è in grado di conservare sui territori da cui vuole far partire l'attacco almeno due armate.

Quando l'attaccante distrugge tutte le armate su un territorio nemico, lo occupa con le armate effettivamente impiegate nell'ultimo lancio di dadi.

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, tutte le armate che vuole. Inoltre, può utilizzare il territorio conquistato come base per un ulteriore attacco.

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore, se ha conquistato uno o più territori, pesca una (una sola) carta dal mazzo.

Non esiste alcun ordine prestabilito per sferrare gli attacchi, quindi il giocatore di turno può sfidare, una o più volte, tutti i suoi avversari.

Il turno si esaurisce quando:

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

TERZA FASE: GLI SPOSTAMENTI

Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio ad 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.

GLI OBIETTIVI

Sulle carte degli obiettivi distribuite ai giocatori all'inizio della partita, sono riprodotti tutti i



territori presenti sulla plancia. Alcuni di questi territori sono colorati in rosso, altri in rosa ed altri ancora in bianco. I territori in rosso rappresentano "l'obiettivo principale" che il giocatore deve raggiungere per vincere la partita, ovvero i territori che deve occupare con almeno un'armata alla fine del proprio turno di gioco. I territori in rosa rappresentano invece "l'obiettivo secondario". All'inizio della partita è necessario determinare la durata e, di conseguenza, l'obiettivo da raggiungere. Se desiderate giocare una partita più lunga dovete aggiungere ai territori dell'obiettivo "principale" quelli dell'obiettivo "secondario".

LIMITI ALL'USO DELLE ARMATE

Ogni giocatore, all'inizio della partita, si deve dotare di 100 carri armati e 10 bandierine. Tale dotazione iniziale costituisce il limite massimo di armate che il giocatore potrà utilizzare durante l'intera partita. Ricordate che le bandierine rappresentano 10 armate ciascuna e possono essere utilizzate per "recuperare" armate dalla plancia. Può capitare che un territorio su cui si trova una sola bandierina venga attaccato e il difensore subisca la perdita di un'armata. In questo caso la bandierina deve essere tolta dal territorio e sostituita con 9 carri armati. Nel caso in cui il giocatore si trovasse nell'impossibilità di effettuare questo cambio, la bandierina verrebbe comunque eliminata e con essa le 9 armate "mancanti". Per questo motivo è consigliabile tenere sempre un'adeguata scorta di carri armati fuori dalla plancia di gioco. Sostituire una bandierina con 10 carri armati presenti in un unico territorio (diverso da quello della bandierina) è un'azione perfettamente lecita e può essere eseguita in qualunque momento del gioco.

PUNTEGGI PER I TORNEI

L'organizzazione di un torneo ufficiale (o semplicemente fra amici) richiede l'adozione di alcuni accorgimenti "tecnici" per poter gestire al meglio la durata della manifestazione, in quanto non è quasi mai possibile lasciare ai giocatori tutto il tempo necessario al raggiungimento dell'obiettivo "principale". Risulta quindi necessario stabilire un tempo limite per le partite e procedere, al termine di ciascuna, ad un calcolo dei punti conquistati da ogni giocatore.

A questo scopo, ad ogni territorio è stato attribuito un punteggio, qui riportato nella seguente tabella:

TABELLA DEI PUNTEGGI

Afganistan	4	Alaska	3
Africa del Nord	6	Alberta	4
Africa del Sud	3	America Centrale	3
Africa Orientale	5	Argentina	2



Australia Occidentale	3	Kamchatka	5
Australia Orientale	2	Madagascar	2
Brasile	4	Medio Oriente	6
Cina	7	Mongolia	5
Cita	4	Nuova Guinea	3
Congo	3	Ontario	6
Egitto	4	Perù	3
Europa Meridionale	6	Quebec	3
Europa Occidentale	4	Scandinavia	4
Europa Settentrionale	5	Siam	3
Giappone	2	Siberia	5
Gran Bretagna	4	Stati Uniti Occidentali	4
Groenlandia	4	Stati Uniti Orientali	4
India	3	Territori del Nord Ovest	4
Indonesia	3	Ucraina	6
Islanda	3	Urali	4
Jacuzia	3	Venezuela	3

Per calcolare i punti ottenuti da ogni giocatore potete adottare uno dei seguenti metodi:

Metodo 1

Ogni giocatore totalizza tanti punti quanti dati dal valore dei territori da lui occupati nel momento in cui la partita ha termine, indipendentemente dal fatto che facciano parte o meno di quelli inclusi nel suo obiettivo "principale". Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo "principale" prima dello scadere del tempo, riceve un bonus di 50 punti (da aggiungere a quelli totalizzati).

Metodo 2

Ogni giocatore totalizza tanti punti quanti dati dal valore dei territori da lui occupati al termine della partita, ma solo se questi sono compresi nel suo obiettivo "principale". Altri territori occupati non contano ai fini del punteggio. Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo "principale" prima del termine del tempo stabilito, totalizza 100 punti.

Metodo 3

Come il metodo 2 ma, inoltre, ogni giocatore aggiunge un punto per ogni carro armato (10 per le bandierine) presente sui territori compresi nel suo obiettivo "principale".

Nota: questi metodi per il calcolo dei punti ottenuti da ogni giocatore sono stati formulati partendo dal presupposto di partite di breve durata (un'ora e mezza circa), nelle quali si



utilizzano solo gli obiettivi "principali". Qualora il torneo preveda tempi più lunghi e quindi il raggiungimento anche dell'obiettivo "secondario", è necessario tenere conto anche dei territori "rosa".

TEMPI DI TORNEO

All'"italiana".

Ad ogni partita i giocatori accumulano punti che si sommano di partita in partita dando vita ad una classifica finale che determinerà i nomi dei finalisti (si consigliano tavoli da 5 persone).

Ad eliminazione diretta

Al termine di ogni partita il giocatore che avrà ottenuto il punteggio più alto passerà al turno successivo, fino alla finalissima. In questo caso chi raggiunge il proprio obiettivo entro il tempo limite prestabilito si aggiudica la qualificazione senza dover calcolare i punti ottenuti.



Per qualsiasi ulteriore chiarimento circa le istruzioni del gioco, scrivete a:

Editrice Giochi S.p.A. - Ufficio Consulenze giochi - Via Bergamo 12 - 20135 MILANO
Oppure telefonate al numero 02-55187015 - (c) 1993 Copyright Editrice Giochi
Via Bergamo 12 - 20135 MILANO

LA VESTE GRAFICA DEL TABELLONE, I CARRI ARMATI, LE BANDIERINE, LE PECULIARITA' DIFENSIVE DEL GIOCO A TRE DADI, COSTITUISCONO PROPRIETA' INTELLETTUALE RISERVATA DELLA EDITRICE GIOCHI S.P.A.

LE CARTE OBIETTIVO E IL REGOLAMENTO DELLA EDIZIONE DA TORNEO COSTITUISCONO PROPRIETA' INTELLETTUALE RISERVATA DELLA EDITRICE GIOCHI S.P.A.

