

**Risiko!**<sup>®</sup>

*Prestige*

*Regolamento*

# Risiko!<sup>®</sup> *Prestige*

Il gioco strategico  
per la conquista del mondo.

Da 3 a 6 giocatori  
Età: da 14 anni in su

# Indice

Scopo del gioco.....	pag. 4
Componenti.....	pag. 4
Preparazione.....	pag. 5

## Come si gioca

Prima fase: rinforzi.....	pag. 6
Seconda fase: i combattimenti.....	pag. 8
Terza fase: spostamento strategico.....	pag. 12

## Regole da torneo

Le carte "Torneo" .....	pag. 13
Punteggi.....	pag. 14
Tipi di torneo.....	pag. 15
Note importanti e curiosità.....	pag. 16

## *Scopo del gioco*

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto.

## *Componenti*

-  Un piano di gioco, rappresentante un planisfero suddiviso in 42 territori, appartenenti ai 6 continenti.
-  6 scatoline di diverso colore, ciascuna contenente le armate del colore corrispondente.
-  6 eserciti di diverso colore, costituiti da carri armati piccoli (del valore di una armata ciascuno), carri armati grandi (del valore di 5 armate ciascuno), bandierine (del valore di 10 armate ciascuna).
-  3 dadi per ogni colore di armata (totale 18 dadi).
-  Un contenitore all'interno del quale lanciare i dadi nel corso del gioco, denominato "Campo di battaglia".
-  Un mazzo di carte "Territori" così suddiviso:
  - 42 carte raffiguranti ciascuna uno dei territori presenti sulla plancia di gioco e il simbolo di una delle tre armi dell'esercito (fante, cavallo, cannone).
  - 2 carte "Jolly" distinguibili dalle altre per la presenza dei simboli di tutte le armi e l'assenza della mappa.
-  Un mazzo di carte "Obiettivi", indicanti gli obiettivi segreti che i giocatori dovranno tentare di raggiungere.
-  Un mazzo di carte "Torneo", indicanti gli obiettivi segreti per le speciali regole da torneo (alcune di queste carte sono "neutre" e possono essere utilizzate per la creazione di obiettivi da torneo personalizzati).

## Preparazione (gioco base)

- Per prima cosa, separate le carte nei tre diversi mazzi e lasciate nella scatola quelle con il dorso indicante la parola "Torneo". Queste ultime servono solo se utilizzate le speciali regole da torneo spiegate più avanti.

- Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto giocherà per primo, gli altri seguiranno in senso ORARIO. In caso di parità, i giocatori che hanno ottenuto lo stesso punteggio ripeteranno il tiro.

- Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il colore dell'esercito che utilizzeranno durante il gioco e prendono armate, dadi e scatola del colore prescelto.

- Chi ha vinto il lancio dei dadi, diventa il "Mazziere" e si occupa di distribuire, coperta, una carta "Obiettivi" ad ogni giocatore, dopo aver accuratamente mischiato il mazzo. Le carte rimanenti devono essere collocate nella scatola.

- Sempre il mazziere prende il mazzo dei "Territori", toglie le due carte "Jolly", mischia accuratamente le 42 carte rimaste e poi le distribuisce una alla volta, partendo dal giocatore alla propria destra e proseguendo in senso ANTIORARIO, fino all'esaurimento delle carte. Notate che il senso di distribuzione delle carte, è inverso rispetto a quello di gioco. Questa regola serve a bilanciare il vantaggio che i primi di mano possono avere in determinate situazioni.

- Queste carte indicano i territori in possesso dei giocatori all'inizio della partita, territori che ciascuno deve ora occupare con le proprie armate.

- Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale così composta:

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

- I giocatori collocano una delle armate della dotazione iniziale su ogni territorio in loro possesso poi, partendo dal primo e proseguendo in senso ORARIO, ciascuno a turno prende 3 armate, sempre dalla propria dotazione iniziale, e le colloca sulla plancia a rafforzare i propri territori.

- Questa operazione è ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore, di conseguenza durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate.

- Conclusa questa operazione, il mazziere riprende le carte dai giocatori, vi aggiunge i due "Jolly", mischia il mazzo così formato e lo colloca coperto a portata di mano.

- A questo punto la fase preliminare è completata. Il giocatore primo di turno inizia il gioco.

## Come si gioca

Il turno di ogni giocatore si suddivide in 3 fasi.

### *Prima fase: rinforzi*

a) Ogni giocatore, al proprio turno (compreso il primo), prende tante armate del proprio colore quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia divisi per 3 (arrotondando per difetto).

**Esempio: il giocatore di turno occupa 14 territori, quindi ha diritto a 4 armate ( $14:3 = 4,6$  arrotondando per difetto si ottiene 4).**

b) Se il giocatore occupa tutti i territori di uno o più continenti, ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari, secondo quanto riportato nella seguente tabella (riprodotta anche sulla plancia di gioco):

America del Nord.....	5 armate	Asia.....	7 armate
America del Sud.....	2 armate	Europa.....	5 armate
Africa.....	3 armate	Oceania.....	2 armate

c) Ogni volta in cui un giocatore, a conclusione del suo turno, ha conquistato uno o più territori, ha diritto a pescare la prima carta dal mazzo dei "Territori", che conserverà senza mostrarla agli altri. Queste carte permettono di ricevere ulteriori armate di rinforzo, in base alle combinazioni (Tris) che si riescono a formare:

- 3 cannoni:.....4 armate

- 3 fanti:.....6 armate

- 3 cavalieri:.....8 armate

- un fante, un cannone e un cavaliere:...10 armate

- un "Jolly" più due carte uguali:.....12 armate

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

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

Le armate supplementari ottenute in questa fase possono essere collocate sui territori occupati dal giocatore di turno senza alcuna limitazione di numero, purchè siano tutte collocate prima di iniziare la fase dei combattimenti.

## *Seconda fase: i combattimenti*

Quando i rinforzi sono stati collocati, il giocatore di turno può sferrare i propri attacchi. Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio obiettivo segreto 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  
DEI TERRITORI AVVERSARI.**

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco, ha però l'obbligo di lasciare sempre almeno un'armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non può attaccare partendo da un territorio presidiato da una sola armata.

**Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:**

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

- **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 tira tanti dadi quante sono le armate con cui ha deciso di attaccare (massimo 3).

**Esempio: un attaccante possiede 10 armate su un territorio e attacca con tre armate, lanciando 3 dadi, ma 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, anche se possiede più di 3 armate in difesa del territorio attaccato. Il difensore deve tuttavia 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 maggiore 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 dal quale ha sferrato l'attacco. In caso di pareggio vince sempre il difensore.

- Se entrambi hanno lanciato più di un dado si confronta il secondo punteggio più alto dell'attaccante con il secondo punteggio più alto del difensore seguendo la stessa procedura.

- Se entrambi hanno lanciato 3 dadi, si confronta anche il terzo punteggio più alto dell'attaccante con il terzo punteggio più alto del difensore seguendo la stessa procedura.

### ESEMPIO GIOCATATA 1



L'attaccante perde un'armata,  
il difensore anche

### ESEMPIO GIOCATATA 2



L'attaccante perde un'armata

### ESEMPIO GIOCATATA 3



Il difensore perde un'armata

### ESEMPIO GIOCATATA 4



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

attaccante



difensore

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 fare partire l'attacco almeno due armate.

**QUANDO L'ATTACCANTE DISTRUGGE  
TUTTE LE ARMATE SU UN TERRITORIO NEMICO,  
DEVE OCCUPARLO CON LE ARMATE CHE HANNO  
PARTECIPATO ALL'ULTIMA BATTAGLIA  
(cioè l'ultimo lancio di dadi).**

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, anche un numero superiore di armate. 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:

- 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.

- il giocatore di turno non è più in condizione di sferrare alcun attacco avendo tutti i territori presidiati da una sola armata.

## *Terza fase: spostamento strategico*

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 strategico a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Nel momento in cui, il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

### 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. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

### GLI OBIETTIVI SEGRETI

Nel momento in cui il giocatore ha raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta "Obiettivi" in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria.

La vittoria di un giocatore può avvenire solo durante il suo turno di gioco.

## Regole da torneo

Se volete organizzare un torneo (o semplicemente se preferite giocare una partita fra amici con un limite di tempo) le regole seguenti sono quello che fa per voi.

### *Le carte "Torneo"*

Le carte contrassegnate sul dorso con la scritta "Torneo" costituiscono gli speciali obiettivi appositamente studiati per queste regole e devono essere utilizzate al posto delle carte "Obiettivi".

Come noterete, gli obiettivi da torneo sono solo di tipo territoriale e su ogni carta sono indicati i territori da conquistare per vincere la partita. Questi obiettivi sono stati realizzati tenendo conto della difficoltà nella difesa dei singoli stati, quindi pur essendo diversi gli uni dagli altri, sono estremamente equilibrati e per questo motivo vengono utilizzati nei Campionati Nazionali Ufficiali.

Le partite giocate con le regole da Torneo, possono avere una durata prestabilita, al termine della quale è possibile stilare una classifica a punti.

## *Punteggi*

Se utilizzate le regole da torneo potete assegnare al termine di ogni partita un punteggio ai singoli giocatori creando in questo modo classifiche aggiornabili di partita in partita, in funzione del valore dei territori occupati. Ai fini della classifica valgono solamente i territori che facevano parte dell'obiettivo segreto, gli altri non contano nulla, anche se hanno avuto importanza strategica nel corso della partita.

Di seguito riportiamo i territori in ordine alfabetico con i rispettivi valori.

Afganistan	4	India	3
Africa del Nord	6	Indonesia	3
Africa del Sud	3	Islanda	3
Africa Orientale	5	Jacuzia	3
Alaska	3	Kamchatka	5
Alberta	4	Madagascar	2
America Centrale	3	Medio Oriente	6
Argentina	2	Mongolia	5
Australia Occidentale	3	Nuova Guinea	3
Australia Orientale	2	Ontario	6
Brasile	4	Perù	3
Cina	7	Quebec	3
Cita	4	Scandinavia	4
Congo	3	Siam	3
Egitto	4	Siberia	5
Europa Meridionale	6	Stati Uniti Occ.	4
Europa Occidentale	4	Stati Uniti Orient.	4
Europa Settentrionale	5	Territori del Nord O.	4
Giappone	2	Ucraina	6
Gran Bretagna	4	Urali	4
Groenlandia	4	Venezuela	3

Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo prima della fine del tempo prefissato, si aggiudica 100 punti.

## *Tipi di torneo*

Se siete seriamente intenzionati ad organizzare un torneo con molte persone, potete optare fra due diversi tipi di classifiche:

### All'italiana

Ad ogni partita i giocatori guadagnano punti che vanno a costituire una classifica generale data dal totale accumulato da ciascuno.

Questo metodo consente ad ogni giocatore di giocare più partite ed è consigliabile quando il numero dei partecipanti non è molto elevato e si dispone di diverse giornate per giocare (anche a distanza di tempo).

E' certamente il metodo migliore per tornei informali fra amici, ma richiede un numero di giocatori al tavolo costante per evitare disparità di punteggi. Così come la durata delle singole partite deve essere sempre la stessa.

### Ad eliminazione diretta

In questo caso il vincitore di ogni partita accede direttamente al turno successivo e così via fino alla finalissima.

Si tratta del metodo abitualmente utilizzato quando si hanno molti partecipanti oppure un esiguo numero di giornate a disposizione.

Per la buona riuscita del torneo, è importante che il numero totale di tavoli sia sempre multiplo del numero di giocatori previsti per la finale.

Ad esempio, se abbiamo 100 partecipanti e per motivi organizzativi desideriamo una finale a 5, avremo un primo turno eliminatorio costituito da 20 tavoli ciascuno con 5 concorrenti e una successiva semifinale con 5 tavoli ciascuno con 4 concorrenti. Poichè con il meccanismo dell'eliminazione diretta è possibile che si verifichino situazioni di parità, la vittoria viene stabilita in base ai seguenti criteri:

- si sommano anche i valori dei territori al di fuori dell'obiettivo
- in caso di ulteriore parità, si contano le armate presenti sui territori all'interno dell'obiettivo
- in caso di ulteriore parità si contano tutte le armate in campo
- in caso di ulteriore parità non resta che lanciare i dadi e affidarsi alla fortuna.

## *Note importanti e curiosità*

Qui di seguito alcune note per spiegare il corretto meccanismo del gioco.

### **DISTRIBUZIONE ANTIORARIA**

Da questa edizione del gioco, è stata introdotta come regola ufficiale la distribuzione dei territori in senso opposto a quello di gioco. Si tratta di una regola destinata a equilibrare i primi turni, quando si gioca in numero dispari. In questo modo, gli ultimi di mano, che sono leggermente svantaggiati nel primo turno, ricevono un territorio in più rispetto agli altri.

### **CONFINE EGITTO-MEDIO ORIENTE**

Medio Oriente ed Egitto confinano. Sono sempre stati confinanti, ma per un errore di stampa nella primissima edizione del gioco, questo confine era stampato in blu, facendo credere che vi fosse un tratto di mare (il Canale di Suez). A distanza di molti anni, questa è ancora una delle domande che viene posta più frequentemente dagli appassionati.

### **RINFORZI AL PRIMO TURNO**

La sequenza di gioco, che prevede la distribuzione dei rinforzi come prima fase, deve essere eseguita sin dal primo turno di gioco, senza eccezioni.

### **LIMITE AL NUMERO DELLE ARMATE**

E' sempre bene giocare con un limite di armate inferiore a quello contenuto nella confezione e stabilire che questo limite non sia superabile nel corso del gioco. Non si tratta di una regola fissa, poichè molti giocatori preferiscono non avere limiti (ed è per questo motivo che la confezione "Prestige" contiene

un totale di armate superiore a quello di qualsiasi altra edizione precedente), ma è decisamente consigliabile quando si organizza un torneo.

### **COLLOCAZIONE INIZIALE**

Le 3 armate che a turno devono essere collocate sui propri territori nella fase preliminare del gioco, possono essere suddivise come meglio si desidera. Non esiste alcun obbligo di collocarle tutte sullo stesso territorio.

### **USO DELLE CARTE DEL GIOCATORE ELIMINATO**

Quando si elimina un avversario (cosa che non può avvenire prima della conclusione del 4° turno di gioco), ci si impadronisce delle sue carte. Le carte così ottenute non possono essere utilizzate immediatamente per prendere nuovi rinforzi in quanto la fase dei rinforzi è precedente a quella dei combattimenti.

### **USO DELLE CARTE "JOLLY"**

Le carte "Jolly" possono essere utilizzate solo nelle combinazioni previste dal regolamento e non in sostituzione di qualche altra carta.

### **CONQUISTA DELLA CARTA**

Un giocatore che ha conquistato più di un territorio nel suo turno di gioco, non riceve tante carte quanti sono i territori conquistati, ma una sola.

### **DIPLOMAZIA**

Il gioco non prevede trattative verbali fra i giocatori i quali, soprattutto nei tornei, dovrebbero giocare senza comunicare fra di loro. Tuttavia, qualsiasi azione di gioco compiuta nei limiti delle regole è da considerare lecita. In particolare, è lecito quello che molti giocatori chiamano "gioco della carta", ovvero il tacito accordo fra due giocatori per la creazione di uno "stato cuscinetto" da conquistare reciprocamente ad ogni turno, lasciandolo sempre occupato da una sola armata.

## ARMATA DI PRESIDIO

Ogni territorio deve essere presidiato da almeno un'armata, la quale non può partecipare ad azioni d'attacco. In pratica, se un giocatore sferra un attacco da un territorio occupato da due armate, potrà usarne solo una in quanto l'altra deve restare a presidiare il territorio.

## SPOSTAMENTO STRATEGICO

Lo spostamento strategico sancisce automaticamente la fine del turno del giocatore. Non bisogna però confondere lo spostamento strategico con l'occupazione di un territorio. In quest'ultimo caso, il regolamento prevede che l'attaccante debba muovere sul territorio occupato tutti i carri che hanno partecipato all'ultima battaglia, quella che ha determinato la definitiva sconfitta del difensore, ma consente anche di occupare questo territorio con un numero maggiore di armate. Questo movimento **NON COSTITUISCE** uno spostamento strategico, quindi il giocatore è libero di proseguire il proprio turno utilizzando, se vuole, anche queste armate per ulteriori attacchi. Se, invece, lo spostamento avviene da un territorio diverso da quello dal quale è partito l'ultimo attacco, questo costituisce uno spostamento strategico e determina quindi la fine del turno.

A questo proposito, va notato un esempio: l'attaccante ha lanciato 3 dadi nell'ultima vittoriosa battaglia. Se decide di occupare il territorio conquistato con una o due armate compie, di fatto, uno spostamento strategico che sancisce la fine del suo turno. Egli avrebbe infatti dovuto occupare il territorio con 3 armate. Quelle (o quella) rimaste indietro, pur non essendo state fisicamente mosse dal giocatore, hanno quindi eseguito uno spostamento.

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 inviate una e-mail all'indirizzo:

**[info@editricegiochi.it](mailto:info@editricegiochi.it)**

per restare informati sulle iniziative dedicate ai vostri giochi preferiti,  
visitate il nostro sito internet:

**[www.editricegiochi.it](http://www.editricegiochi.it)**

La veste grafica del tabellone, i carri armati, le bandierine,  
le peculiarità difensive del gioco a tre dadi, costituiscono proprietà  
intellettuale riservata della Editrice Giochi S.p.A.

Le carte "Torneo" e le regole da torneo costituiscono  
proprietà intellettuale riservata della Editrice Giochi S.p.A.



© 1999 Editrice Giochi S.p.A.  
via Bergamo, 12  
20135 Milano - Italy  
Made in Italy