



# Risiko!

## REGOLAMENTO



il piacere di giocare insieme



# Risiko!

Il gioco strategico  
per la conquista  
del mondo

Da 3 a 6 giocatori

Età: da 10 anni in su





## 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. Su ogni territorio è indicato un **Punteggio Vittoria**. Tale valore serve esclusivamente se decidete di utilizzare le nuove regole per il gioco a tempo ridotto.

6 armate di diverso colore composte da piccoli carrarmati (del valore di un'armata ciascuno) e bandierine (del valore di 10 armate) 3 dadi di colore rosso e 3 dadi di colore blu.

Un mazzo di carte "Territori" così suddiviso:

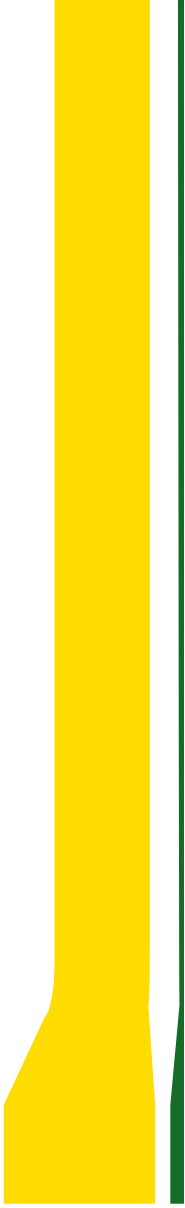
- 42 carte raffiguranti ciascuna uno dei territori presenti sulla plancia di gioco e il simbolo di una delle tre armi dell'esercito (fante, cavallo, cannone).
- 2 carte "Jolly" distinguibili dalle altre per la presenza dei simboli di tutte le armi e l'assenza della mappa.


Un mazzo di carte "Obiettivi", indicanti gli obiettivi segreti che i giocatori dovranno tentare di raggiungere.





## PREPARAZIONE

- Per prima cosa, separate le carte "territori" da quelle "Obiettivi"
  - 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.
  - 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
  - Queste sono le armate che verranno posizionate in gioco all'inizio della partita. La dotazione restante servirà come rinforzo.
  - Chi ha vinto il lancio dei dadi, diventa il "Mazziere" e si occupa di distribuire, coperta, una carta "Obiettivo" 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 sinistra e proseguendo in senso orario, fino all'esaurimento delle carte.
  - Queste carte indicano i territori in possesso dei giocatori all'inizio della partita, territori che ciascuno deve ora occupare con una delle proprie armate presa dalla dotazione iniziale.
- 

- 
- Completata l'occupazione iniziale dei territori ricevuti in sorte, i giocatori, partendo dal primo e proseguendo in senso orario, posizionano 3 armate alla volta, sempre prendendole dalla dotazione iniziale e collocandole sulla plancia a rafforzare i propri territori.
  - Ogni giocatore è libero di posizionare queste tre armate come vuole, anche suddividendole su più territori.
  - Quest'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 quest'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

Questa fase si svolge sin dal primo turno di gioco

**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 tabella (riprodotta anche sulla plancia di gioco). Queste armate si aggiungono a quelle previste al punto precedente.

**Australia (Oceania): 2 armate**

**Europa: 5 armate**

**Sud America: 2 armate**

**Nord America: 5 armate**

**Africa: 3 armate**

**Asia: 7 armate**

**c)** Nella fase di rinforzo il giocatore di turno ha anche diritto a giocare un tris di carte (per le modalità di acquisizione di queste carte si rimanda a un capitolo successivo) grazie al quale può aggiungere ulteriori armate di rinforzo. Le combinazioni valide sono quelle qui di seguito elencate:

**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 nella combinazione carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

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





## SECONDA FASE: 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 È  
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:

**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 prima di aver lanciato i dadi, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio. 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 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, 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.

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







<p>ESEMPIO 1</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO L'attaccante perde un'armata e anche il difensore perde un'armata.</p>	<p>ESEMPIO 3</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO L'attaccante perde un'armata.</p>
<p>ESEMPIO 2</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO Il difensore perde un'armata.</p>	<p>ESEMPIO 4</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO Il difensore perde un'armata e l'attaccante ne perde due.</p>

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 vuol 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, 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 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 sotto il suo controllo ad un altro contiguo, sempre sotto il suo controllo. 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 un giocatore ha raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria.



# FINALE DI PARTITA

## E MODALITÀ DI GIOCO TIME ATTACK

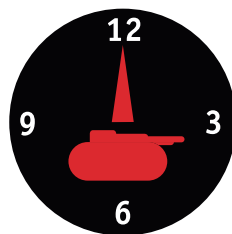
Prima di iniziare a giocare dovete decidere se volete finire la partita nel modo "tradizionale" oppure se volete giocare il metodo "TIME ATTACK".

Se decidete di giocare nel modo tradizionale, la partita proseguirà fino a quando uno dei giocatori non avrà raggiunto l'obiettivo indicato sulla carta "obiettivo segreto" pescata all'inizio del gioco.

Se invece decidete di utilizzare il metodo "TIME ATTACK" dovete anche decidere se volete giocare con un limite di tempo (comunque allo scadere del tempo bisogna completare il giro in modo che tutti abbiano potuto giocare lo stesso numero di turni) oppure sulla base delle carte giocate.

Durante la partita, le carte giocate per ottenere rinforzi vengono poste nel mazzo degli scarti. Quando il mazzo "territori" si esaurisce, il giocatore che ha pescato l'ultima carta dovrà mescolare tutte le carte del mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare. Questa operazione si svolge indipendentemente dal tipo di finale di partita che avete deciso di utilizzare, ma se decidete di utilizzare il numero di carte per determinare la fine della partita, allora dovete anche decidere quante volte vorrete ripetere questa operazione (vi suggeriamo 2 volte, ma siete liberi di impostare la durata della partita come desiderate).

Nel momento in cui viene pescata l'ultima carta, dopo aver rimischiato tante volte quante deciso, parte l'ultimo giro che si concluderà con il turno del giocatore che ha preso l'ultima carta.



# TIME ATTACK



A quel punto, se nessuno ha ancora raggiunto il proprio obiettivo segreto, la vittoria andrà al giocatore che controllerà il maggior numero di Punti Vittoria, sommando quelli dei territori sotto il suo controllo. In caso di parità, vincerà il giocatore con il maggior numero di armate in campo. In caso di ulteriore parità, si procede ad un giro supplementare, nel quale potranno giocare solo i giocatori ancora in parità.

Se si gioca con il metodo del "TIME ATTACK", dopo aver rimischiato una prima volta il mazzo, l'eliminazione di un giocatore determina anche l'immediata fine della partita. Se questa eliminazione non comporta la vittoria per raggiungimento dell'obiettivo segreto, si passa al conteggio dei punti.

Il raggiungimento dell'obiettivo segreto comporta comunque la fine della partita, indipendentemente dal tipo di finale scelto.

Se si gioca con le regole del "TIME ATTACK", ogni giocatore non può mai avere in mano più di 7 carte.

### **Regola speciale rinforzi**

Per rendere il gioco ancora più dinamico, potete decidere di utilizzare questa regola opzionale, che può essere adottata sia nel caso in cui decidiate di giocare con il finale tradizionale o quello del "TIME ATTACK".

Durante la fase dei rinforzi, aggiungete un'armata a quelle spettanti al giocatore di turno. In questo modo, per esempio, se il giocatore avesse diritto a 4 armate, ne riceverebbe 5. L'armata supplementare si aggiunge anche nel caso in cui un giocatore non abbia diritto a ricevere alcuna armata, perché rimasto con meno di tre territori.



## VALORE TERRITORI

Di seguito riportiamo i territori in ordine alfabetico con i rispettivi valori. Tali valori sono riportati anche sulla plancia di gioco.

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
Čita	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



## RISIKO CLUB

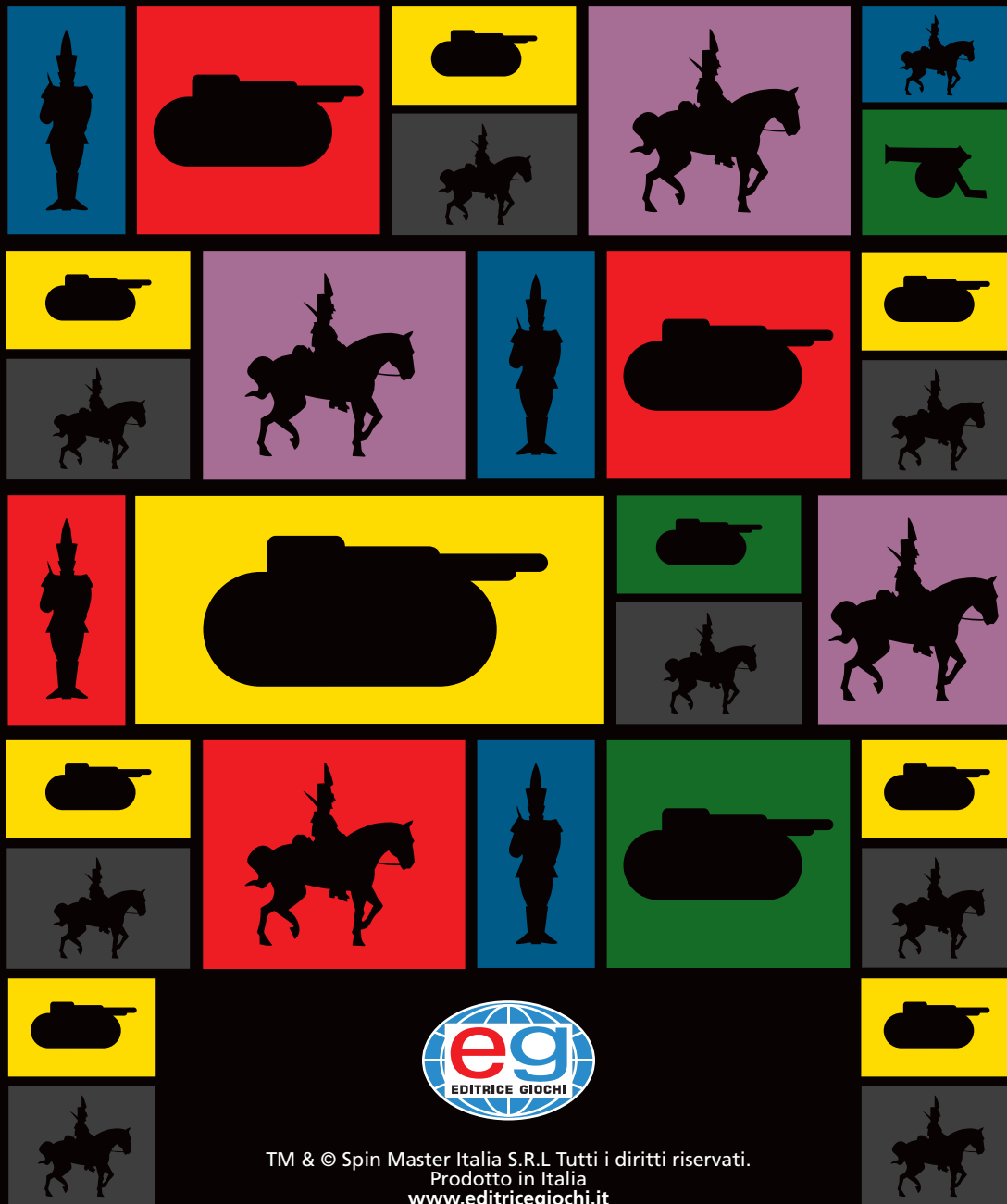
RCU Milano  
RCU MonzAmici (Monza)  
RCU Lario (Como)  
RCU Le Mura (Bergamo)  
RCU Gli Aironi (Gerenzano)  
RCU Torisiko (Torino)  
RCU Borgo Pila (Genova)  
RCU Le Armate Scaligere (Verona)  
RCU Il Grifone (Venezia)  
RCU I Masnadieri (Castelfranco Veneto)  
RCU I Maialini (Modena)  
RCU Gli Asinelli (Bologna)  
RCU Il Cannone (Faenza)  
RCU I Titani (S. Benedetto del Tronto)  
RCU Maledetti Toscani (Firenze)  
RCU Capalbio  
RCU FAVL (Viterbo)  
RCU Il Gufo (Roma)  
RCU LatinaGioca (Latina)  
RCU Sabaudia  
RCU Horus Club (Gaeta)  
RCU Cagliari  
RCU La Torre Magica (Barletta)  
RCU World Domination (Acireale)  
RCU Messina  
RCU Il Passatempo (Siracusa)  
RCU Rahal Maut (Racalmuto)  
RCU Egadi (Marsala)  
RCU Eagles (Palermo)



Seguiteci sulla pagina  @RisiKo

per scoprire l'elenco sempre aggiornato dei RisiKo! Club ufficiali.





TM & © Spin Master Italia S.R.L Tutti i diritti riservati.  
 Prodotto in Italia  
[www.editricegiochi.it](http://www.editricegiochi.it)

Rimuovere l'imballo prima dell'uso.  
 Conservare informazioni, indirizzi e numeri di telefono per riferimento futuro.  
 Il prodotto potrebbe essere differente dalle immagini



Spin Master logo & © Spin Master Ltd. Tutti i diritti riservati.  
 Spin Master International, S.A.R.L.,  
 20 Rue des Peupliers, L-2328, Luxembourg  
[www.spinmastergames.com](http://www.spinmastergames.com)