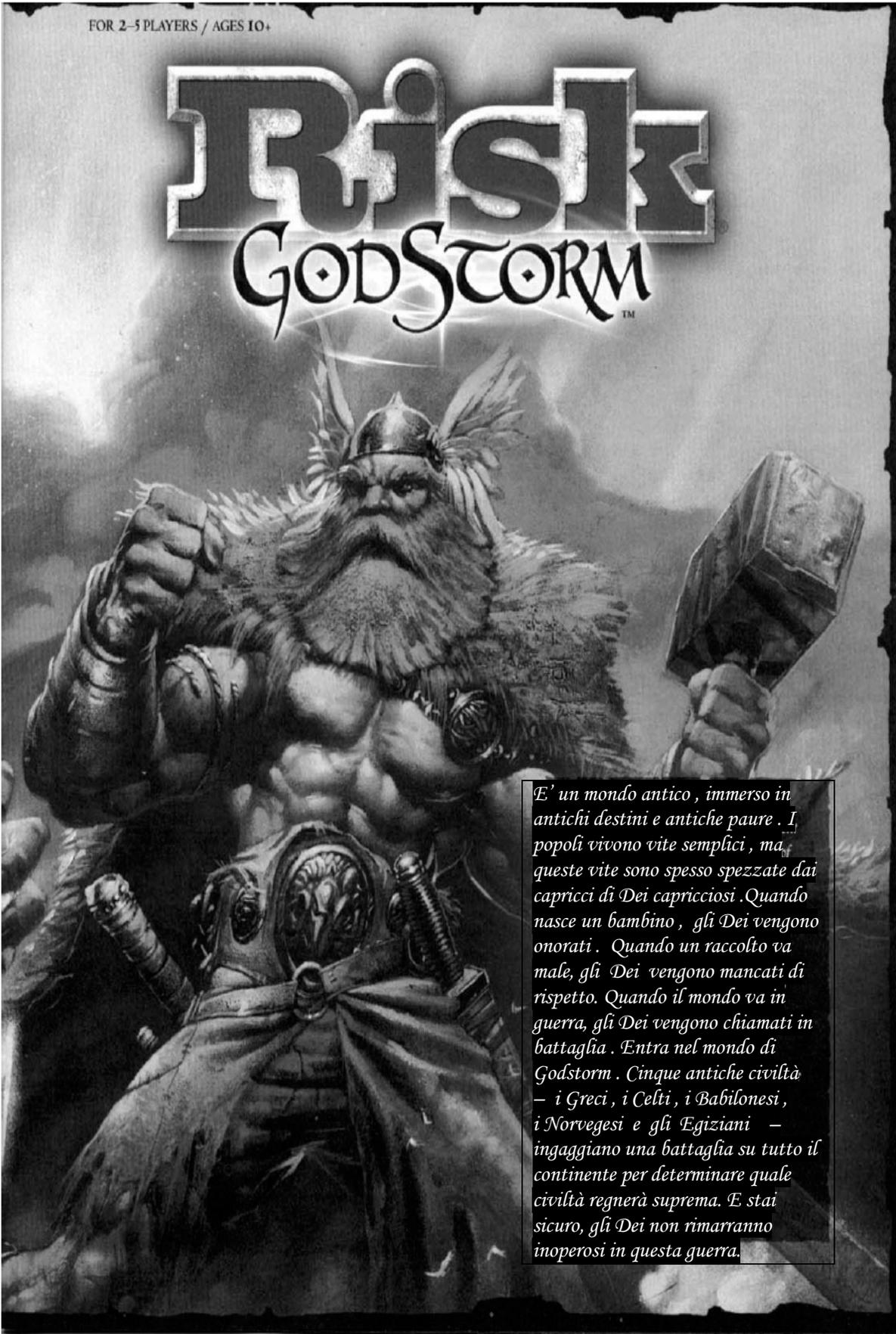


FOR 2-5 PLAYERS / AGES 10+

RISK

GODSTORM™



E' un mondo antico , immerso in antichi destini e antiche paure . I popoli vivono vite semplici , ma queste vite sono spesso spezzate dai capricci di Dei capricciosi . Quando nasce un bambino , gli Dei vengono onorati . Quando un raccolto va male , gli Dei vengono mancati di rispetto . Quando il mondo va in guerra , gli Dei vengono chiamati in battaglia . Entra nel mondo di Godstorm . Cinque antiche civiltà – i Greci , i Celti , i Babilonesi , i Norvegesi e gli Egiziani – ingaggiano una battaglia su tutto il continente per determinare quale civiltà regnerà suprema . E stai sicuro , gli Dei non rimarranno inoperosi in questa guerra .



Voi avete dissotterrato un antico tesoro. Celato sotto la sabbia del tempo per secoli, questa scatola contiene tutti i pezzi di antichi guerrieri usati nei loro giochi di battaglia mortali. Sposta la polvere e guarda il suo misterioso contenuto.

Artefatti del Passato
 Voi avete i numeri per determinare quale civiltà regnerà suprema.

- 1 manuale
- 1 mappa delle Terre Antiche
- 1 mappa degli Inferi
- 5 carte Pantheon
- 60 soldati granata Norvegesi
- 10 elefanti granata da guerra Norvegesi

- 60 soldati verdi Celti
- 10 elefanti verdi da guerra Celti
- 60 soldati viola Greci
- 10 elefanti viola da guerra Greci
- 60 soldati blu Babilonesi
- 10 elefanti blu da guerra Babilonesi
- 60 soldati marroni Egiziani
- 10 elefanti marroni da guerra Egiziani
- 12 Templi
- 5 Dei della Guerra (1 per colore)

- 5 Dee della Magia (1 per colore)
- 5 Dei del Cielo (1 per colore)
- 5 Dei della Morte (1 per colore)
- 17 Carte Guerra Miracolo (Carte Guerra)
- 15 Carte Magia Miracolo (Carte Magia)
- 17 Carte Cielo Miracolo (Carte Cielo)
- 17 Carte Morte Miracolo (Carte Morte)
- 44 Carte territorio (inclusi 2 Jolly)



- 10 dadi da sei
- 50 punti fato da 1
- 10 punti fato da 5
- 1 carta di riferimento
- 1 segnalino epoca
- 5 segnalini ordine di turno
- 5 segnalini peste
- 1 segnalino Atlantide sommersa
- 1 segnalino Maelstrom

TABELLA DEI CONTENUTI

Artefatti del Passato

La tua Guerra Santa

Prepararsi alla Guerra

Preparazione

Obiettivo del gioco

Inizio di un'Epoca

Turno di Gioco:

1. *Radunare gli eserciti e Acquistare la Fede*
2. *Chiamare gli Dei e Costruire Templi*
3. *Ottenere Carte Miracolo*
4. *Giocare Carte Miracolo*
5. *Patire la Peste*
6. *Invadere Territori*
7. *Fortificare una Posizione*
8. *Imbarco dal Paradiso*
9. *Invadere gli Inferi*
10. *Fine del Turno*

FINE DI UN'EPOCA

VINCERE

GUIDA ALLA PRONUNCIA

REGOLE PER IL RISIKO CLASSICO

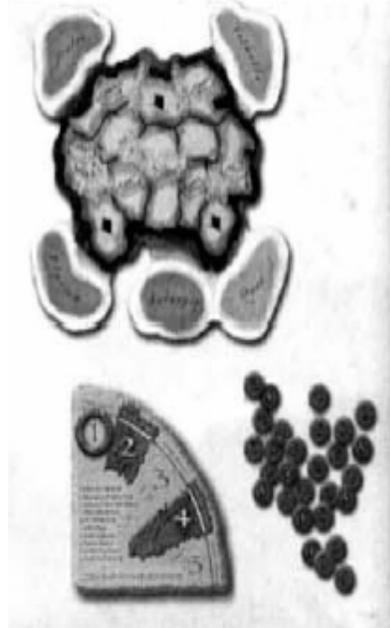
LA TUA GUERRA SANTA

Tu sei l'antico ministro di un antico e orgoglioso popolo. Dovrai prendere il controllo del mondo antico convocando i tuoi Dei sulla Terra, invadendo terre straniere e cospargendo quelle terre col sangue dei tuoi nemici. Per vincere, dovrai padroneggiare le strategie di conquista classiche. Dovrai imparare ad evocare gli Dei appropriati al momento giusto e completare le opere che quegli Dei ti demanderanno. E non voltare le spalle a quei guerrieri che muoiono al tuo servizio, perché loro continueranno a combattere per te nelle terra dei morti – e qualcuno potrebbe addirittura tornare a combattere di nuovo sulla terra.

STRATEGIA

Tieni a mente questi 3 suggerimenti strategici per quando giochi, recluti eserciti, e fortifichi:

- . Conquistare l'intero Continente: dovrai raccogliere più eserciti e fede
- . Occhio ai tuoi nemici: se stanno raggruppando forze in territori adiacenti, può darsi che stiano programmando un attacco
- . Fortifica i confini adiacenti a territori nemici per migliorare la difesa se un vicino tenterà di attaccarti.



ATLANTIDE

Atlantide è un continente speciale in questo gioco. Il suo bonus continente è 3, che è più alto rispetto al continente dalle stesse dimensioni Hyrkania. Questo è un posto cui vale la pena tentare di conquistare, ma può risultare rischioso.

La carta miracolo "Il Mare è la tua Tomba" affonda Atlantide. Se ciò dovesse accadere, distruggi tutti gli eserciti presenti ad Atlantide e mandali ai rispettivi paradisi, bandisci tutti gli Dei da Atlantide, e tramuta Atlantide con lo speciale tabellone Atlantide-Affondata che tronca tutti i collegamenti con Atlantide.



PREPARARSI ALLA GUERRA

Con prudenza toglì i gettoni fede, il tabellone degli Inferi, i segnalini ordine di gioco, i segnalini epoca, la carta di riferimento, il segnalino Atlantide-Affondata, e il segnalino maelstrom (il pezzo sottile di acqua viene usato per coprire una connessione d'acqua). Rimuovi tutti i soldati e gli Dei dalle loro buste di plastica, i dadi e i templi. Assembla lo scomparto per i pezzi, potrai sistemarvi i vari pezzi del gioco dopo ogni partita.

LA MAPPA

La mappa della Terra Antica rappresenta l'antica "terra piatta" che include molta Europa, nord Africa, Asia occidentale, e Atlantide. E' divisa in 6 continenti colorati ed è composta da 42 territori.

Un tabellone a parte rappresenta gli Inferi e contiene 5 paradisi che sono colorati in funzione del pantheon degli Dei.

LE REGOLE DI GUERRA

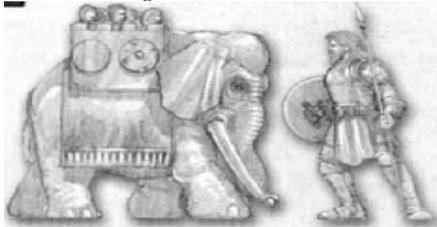
Risiko Godstorm è un gioco di conquista sanguinaria, così ognuno dovrà osservare poche e semplici cortesie:

- . Chiacchierare, includendo alleanze, trattati, coercizioni, piagnucolare, implorare, pugnalarle alle spalle, invocare l'ira divina dei tuoi antenati, e altre diatribe verbali, non sono solo consentite, ma anche incoraggiate.
 - . Una volta che qualcuno pesca, usa e scarta una carta, questa è fuori dal gioco. Le carte scartate dovranno essere rimesse nella scatola e non verranno né rimescolate né riutilizzate.
 - . quanti gettoni fede possiede ogni giocatore è di pubblico dominio.
 - . Il numero e il tipo di carte miracolo che ogni giocatore possiede è di pubblico dominio, tuttavia cosa ci sia scritto non è possibile saperlo.
 - . Ogni volta che durante il gioco tu devi dividere un numero, arrotondi per difetto. Es., quando perdi degli eserciti in un territorio con la peste, arrotondi per difetto il numero di eserciti persi (cioè, se hai 3 eserciti, ne perdi 1)
- Se hai una domanda a cui non hai risposta nella sezione di Risiko Godstorm, guarda le regole del Risiko Classico più avanti.

GLI DEI E I FEDELI

Ognuno dei 5 pantheon- Babilonesi (Blu), Celti (Verde), Greci (Viola), Egizi (Marroni) e Norvegesi (Granata) – hanno 4 Dei: un Dio della Morte, una Dea della Magia, Un Dio del Cielo e un Dio della Guerra.

Ogni pantheon ha anche eserciti di fedeli. Gli eserciti sono composti da figure di soldati, che rappresentano 1 esercito e figure di elefanti da guerra, che rappresentano 5 eserciti. Puoi cambiare 5 soldati con un elefante da guerra, o viceversa, in qualsiasi momento.



PREPARARE

Piazza il tabellone della Terra Antica al centro dell'area di gioco, il tabellone degli Inferi a fianco ad esso e la carta di riferimento accanto agli Inferi. Piazza le 5 carte pantheon sopra la mappa della Terra Antica. Metti il segnalino epoca sullo spazio "Prima Epoca" sulla carta di riferimento. Rimuovi i due jolly dal mazzo dei territori e rimettili nella scatola (I Jolly non vengono usati nel gioco Risiko Godstorm, sono usati solo per la partita classica). Separa le carte in funzione del dorso, così avrai una alta pila di carte territorio e 4 piccole pile di carte miracolo. Mescola ogni mazzo. Sistema i gettoni fede sul fianco nel loro recipiente. Tira fuori i segnalini ordine di turno in base al numero di giocatori, rimettendo quelli avanzati nella scatola. Piazza gli Dei sulle loro carte pantheon.



1. DETERMINARE LE TERRE APPESTATE

All'inizio del gioco, 4 terre saranno colpite da una peste disastrosa. Gira le prime 4 carte territorio del mazzo. Piazza un segnalino peste su ciascun territorio pescato (un segnalino rimarrà inutilizzato). Riponi le carte nel mazzo e rimescola.

Qualunque esercito di qualsiasi giocatore può entrare in un territorio appestato. Quando un esercito conquista e muove in un territorio appestato, la peste distrugge la metà delle truppe del giocatore che sta invadendo, arrotondate per difetto. (Questo significa che un singolo esercito può tenere un territorio appestato per un tempo illimitato) Gli Dei che entrano in un territorio appestato vengono automaticamente banditi, al che i loro fedeli perdono la fiducia nel loro potere divino.



2. SCEGLIERE il PANTHEON

Ogni giocatore sceglie un pantheon tirando i dadi (il pari si ritira). Il giocatore col numero più alto sceglie una carta pantheon. Il secondo giocatore col numero più alto sceglie una carta pantheon e così via. Ogni carta pantheon riporta una civiltà, gli Dei che la regolano, il colore dei suoi eserciti e il loro paradiso.

Distribuisce gli eserciti e gli Dei ai giocatori basandoti sulla scelta dei loro pantheon:

Babilonesi.....BLU

Celti.....VERDE

Egizi.....MARRONE

Greci.....VIOLA

Norvegesi.....GRANATA

3. PIAZZA GLI ESERCITI, GLI DEI E I TEMPLI

Tira fuori gli eserciti per formare le tue forze iniziali.

2 giocatori: 30 eserciti cad.

(vedi regole per 2 giocatori più avanti)

3 giocatori: 35 eserciti cad.

4 giocatori: 30 eserciti cad.

5 giocatori: 25 eserciti cad.

Distribuisce tutte le carte territorio, partendo dalla persona che ha pescato la prima carta pantheon e continua in senso orario. Quando tutte le carte sono state distribuite, ogni giocatore piazza un esercito delle sue forze iniziali in ognuno dei territori presenti sulle sue carte, anche se il territorio contiene un segnalino peste. Quindi, a turno ognuno piazierà 3 eserciti alla volta in qualsiasi territorio che controlla. I 3 eserciti possono essere piazzati tutti nello stesso territorio, oppure divisi tra più territori.

PREPARAZIONE NON CASUALE

Puoi decidere di preparare il gioco scegliendo quali territori occupare, anziché distribuire le carte territorio. Ecco come: ogni giocatore tira un dado (il pari si ritira), il giocatore col numero più alto piazza un suo esercito in un territorio libero. Gli eserciti non possono essere piazzati negli Inferi. Continuando in senso orario, i giocatori a turno piazzano un esercito fino a che tutti i territori sono stati occupati, compresi quelli colpiti da peste. Quindi, sempre a turno in ordine, i giocatori piazieranno 3 eserciti alla volta in territori che già controllano, fino a che tutti gli eserciti sono sul tabellone. Da questo punto in avanti segui le regole normali per piazzare gli Dei e i Templi.

Continua il piazzamento fino a che tutti gli eserciti dei giocatori sono sulla mappa, rimescola le carte territorio. A turno piazza il tuo Dio della Guerra e il suo Tempio in territori che controlli. (Possono essere piazzati in territori differenti)

4. Acquisisci Gettoni Fede

La fede è ciò che potenzia la forza divina degli eserciti in questa guerra. Con i gettoni della tua fede, convochi gli Dei, ottieni carte miracolo, fai miracoli e fai offerte per l'ordine di turno. Ognuna di queste azioni ti richiede il sacrificio di gettoni fede che hai raccolto e dovrai rimmetterli al loro posto. Ci sono 2 tipi di gettoni fede: i gettoni da 1 punto e i gettoni da 5 punti. Puoi sostituire 5 gettoni da 1 punto con uno da 5, o viceversa, in qualsiasi momento. Ogni giocatore parte con 3 gettoni da 1 punto.



PREPARARE PER 2 GIOCATORI
Puoi giocare a R. G. con 2 giocatori usando le seguenti regole: dopo che sono stati piazzati i segnalini peste, scegli una carta pantheon neutrale. Mescola le carte territorio e distribuiscile, faccia sotto, in 3 pile differenti. Tu e il tuo avversario scegliete una pila a testa. La pila rimanente è neutrale. Piazza 3 eserciti del colore del pantheon neutrale in ognuno di quei territori. Gli eserciti neutrali difendono questi territori, ma non potranno muovere né fare azioni speciali. I due giocatori ora sistemano il resto di norma, piazzando 30 eserciti ciascuno.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Risiko Godstorm dura 5 epoche alla fine delle quali un pantheon dominerà il genere umano. Questo pantheon sarà quello che meglio combinerà il controllo dei territori, continenti e Inferi (vedi anche Vittoria più avanti)

L'INIZIO DI UN' EPOCA
Prima di iniziare un'epoca i giocatori sacrificano i gettoni fede per l'ordine di turno. Avrai bisogno di un numero di segnalini ordine di turno pari al numero di giocatori. Tieni in mano tutti i tuoi gettoni fede, in segreto scegli quanti ne vuoi rivelare e mettili nell'altra mano. Puoi sacrificare un numero qualsiasi di gettoni fede che hai a partire da 0 (zero). I giocatori rivelano i loro sacrifici contemporaneamente. Il giocatore che ha sacrificato più gettoni sceglie un segnalino ordine di turno, il giocatore successivo ne sceglie un altro, e così via. Tira i dadi in caso di parità. Tutti i gettoni fede sacrificato per l'ordine di turno ritornano al loro posto.



TURNO DI GIOCO

Nel tuo turno puoi fare una o tutte le azioni qui di seguito nell'ordine. Il giocatore col segnalino 1 ordine di turno inizia per primo, a seguire gli altri giocatori.

1. Radunare eserciti e raccogliere Fede
2. Evocare gli Dei e costruire Templi
3. Ottenere carte Miracolo
4. Giocare carte Miracolo
5. Soffrire la peste
6. Invadere territori
7. Fortificarsi
8. Imbarcare dal Paradiso
9. Invadere gli Inferi
10. Fine del turno

1. Raccogliere Eserciti e Fede
All'inizio del tuo turno, raccogli eserciti addizionali e gettoni fede per sostenere la tua guerra santa. Guarda la carta di riferimento per vedere quanti eserciti e gettoni fede puoi raccogliere in base al numero di territori che controlli. Tu controlli un territorio solo se c'è almeno 1 esercito (non un Dio o un tempio). Puoi tenere da parte gettoni fede per il turno successivo.

Se controlli tutti i territori di uno o più continenti ricevi eserciti bonus e gettoni fede in base al continente. Qui trovi la quantità (c'è anche sul tabellone):

Continent Bonus

7	EUROPA
5	GERMANIA
5	AFRICA
3	ASIA MINOR
3	ATLANTIS
2	HYRKANIA

Piazza tutti gli eserciti raccolti nei tuoi territori. Questi territori devono essere occupati da almeno 1 esercito.

Se controlli una cripta negli Inferi, puoi muovere anche un esercito dalla cripta in un territorio con un tempio che controlli sulla Terra Antica, a meno che questo esercito sia l'unico presente nel territorio con la cripta. (Vedi più avanti per maggiori informazioni sulle cripte e gli Inferi)

Inoltre per ogni tempio che controlli, acquisisci un gettone fede e un esercito addizionali. Gli eserciti devono essere piazzati nel territorio dove c'è il tempio.

**EVOCARE DEI E
COSTRUIRE TEMPLI**

Ora puoi evocare un Dio che non hai in gioco. Devi sacrificare 3 gettoni fato per evocare ogni Dio, e quel Dio deve essere piazzato solo in un territorio dove hai almeno 1 esercito.

Se uno qualsiasi dei tuoi Dei è stato bandito, puoi evocarlo di nuovo, a patto che tu abbia i gettoni fatto necessari.

Un Dio che cammina sulla terra è una visione formidabile. Da' poteri al tuo esercito e ti consente di completare opere per operare miracoli.

I tuoi Dei possono comparire solo in territori dove c'è almeno 1 tuo esercito.

Se tutti gli eserciti di un tuo territorio vengono distrutti (solitamente in caso di battaglie o carte miracolo), il Dio in quel territorio viene bandito.

Nel caso in cui ci sia un Dio ad attaccare o difendere contro dei soldati, questi utilizzeranno i loro poteri per aiutare le forze in battaglia.

Tuttavia, quando Dei rivali si incontrano durante un'invasione scoppierà un guerra tra Dei titanica (vedi più avanti).

DIO della MORTE

Il Dio della Morte è il guardiano degli Inferi.

E' colui che infligge epici disastri come la peste e i terremoti.

Egli guadagna potere quando i suoi seguaci dominano gli Inferi.

POTERE DIVINO: quando il Dio della Morte attacca gli eserciti oppositori non finiscono negli Inferi, ma vengono rimessi con gli eserciti di riserva del giocatore difendente.



Babylonians.... Druaga
Celts..... Arawn
Egyptians..... Osiris
Greeks..... Hades
Norse..... Loki

Nota: vedi Invadere gli Inferi per maggiori informazioni sugli eserciti negli Inferi.

DEA della MAGIA

La Dea della Magia controlla il fato stesso.

La sua reliquia dal magico potere può cambiare la vera natura della guerra.

Guadagna potere quando il fato cospira per favorire la fortuna.

POTERE DIVINO: quando la Dea della Magia attacca o difende ritira tutti gli 1.



Babylonians.... Ishtar
Celts..... Brigid
Egyptians..... Isis
Greeks..... Hekate
Norse..... Freya

DIO del CIELO

Il Dio del Cielo governa il suo pantheon e i suoi seguaci sulla terra.

I suoi miracoli si presentano quando vengono invase le sue terre.

Quando gli Dei dei suoi nemici cadono egli prospera.

POTERE DIVINO: quando il Dio del Cielo si trova in una guerra tra Dei, tira un dado addizionale.



Babylonians . . . Marduk
Celts Lugh
Egyptians Ra
Greeks Zeus
Norse Odin

Nota: vedi *Invadere Territori* per maggiori informazioni sulle battaglie tra Dei.

DIO della GUERRA

Il Dio della Guerra vive per la battaglia.

Egli esercita un potere devastante quando i suoi eserciti attaccano.

Egli guadagna potenza quando i suoi seguaci conquistano i loro obiettivi.

POTERE DIVINO: quando il tuo Dio della Guerra attacca, vinci anche col pareggio.



Babylonians . . . Gilgamesh
Celts Nuada
Egyptians Set
Greeks Ares
Norsemen Thor

TEMPLI

Ogni tempio che controlli ti dà un gettone fede e un esercito durante la fase di reclutamento eserciti e raccolta gettoni fede.

L'esercito deve essere piazzato nel territorio dove c'è il tempio.

I templi ti consentono anche di ritirare tutti i dadi con 1 di risultato in fase di difesa durante un'invasione.

Nessun territorio può contenere più di un tempio.

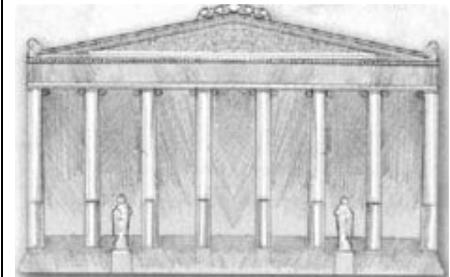
Puoi piazzare templi addizionali in territori dove hai almeno un esercito.

Devi sacrificare 5 gettoni fede per costruire ogni tempio.

I templi passano di mano in mano, quando i territori passano di mano in mano.

Non ci possono essere più templi sulla mappa di quelli presenti nella confezione.

Non puoi piazzare templi negli Inferi.



3. OTTENERE CARTE MIRACOLO

Le carte miracolo ti consentono di creare effetti incredibili che possono alterare significativamente il gioco. Gli Dei provvedono a questi miracoli se sono stati evocati e soddisfatti.

Ci sono 4 tipi di carte miracolo; ognuna ha il nome di uno degli Dei. Ci sono 2 modi per ottenere ogni tipo di carta:

1. avere quel Dio della carta in gioco e sacrificare 2 gettoni fede. Questo avviene durante la fase per Ottenere le Carte Miracolo;

2. avere quel Dio della carta in gioco e completare l'opera segnata sul retro della carta miracolo. Acquisti la carta miracolo non appena l'opera viene completata, eccetto le Carte Morte che vengono acquisite alla fine del tuo turno se controlli una cripta.

3. ogni Dio ha un'opera che vuole portare a termine. Queste opere sono annotate sul retro delle carte miracolo. Se hai quel Dio in gioco e porti a termine l'opera del Dio, pesca la carta miracolo appropriata per quel lavoro. Puoi prendere le carte miracolo quando vuoi e invocare il miracolo con effetto istantaneo più tardi nel gioco. Un miracolo avviene non appena la carta viene giocata; il suo effetto viene risolto e quindi la carta viene scartata. Unica eccezione sono le reliquie miracolose della Dea della Magia, che vengono subito giocate e rimangono in gioco per il resto della partita.

Puoi ottenere non più di 4 carte miracolo per turno, ma le carte possono essere prese da qualsiasi mazzo non appena hai quel determinato Dio in gioco. Le carte ottenute attraverso il completamento di opere non contano in questo totale. Una volta che un mazzo di carte miracolo si esaurisce, non è più possibile ottenere quel tipo di carte in nessuna maniera.

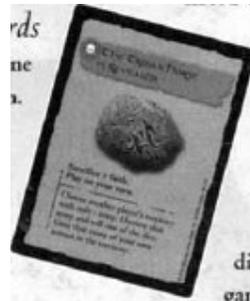
Devi ottenere tutte le tue carte miracolo prima di guardarle. Il numero e il tipo di carte miracolo che possiedi è di pubblico dominio, a meno che non dicano il contrario.

I tipi di carte sono:

CARTE MORTE

Opera: controlla almeno una cripta alla fine del tuo turno.

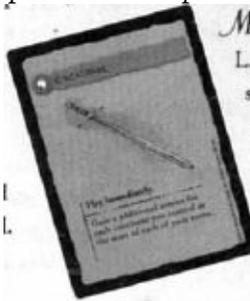
Effetto: le carte morte sono miracoli costosi e devastanti.



CARTE MAGIA

Opera: tira almeno 3 numeri uguali.

Effetto: le carte magia sono reliquie che entrano in gioco immediatamente e rimangono in gioco per il resto della partita.



CARTE CIELO

Opera: sconfiggi uno o più Dei nel tuo turno.

Effetto: le carte cielo sono miracoli veramente veloci che vengono giocate nel turno del tuo avversario per sorprenderlo.



CARTE GUERRA

Opera: conquista uno o più territori nel tuo turno

Effetto: le carte guerra sono cattive, miracoli con un unico scopo.



Nota: per conquistare un territorio devi sconfiggere almeno un esercito; muovere in un territorio non occupato non conta ai fini dell'opera del Dio della Guerra.

4. GIOCARE LE CARTE MIRACOLO

Puoi giocare quante carte miracolo vuoi nel tuo turno se hai abbastanza gettoni fede sulla carta. Per giocare una carta miracolo devi sacrificare il numero di gettoni fede richiesto sulla carta e avere in gioco il Dio della carta corrispondente. Quando giochi una carta leggi agli altri giocatori il nome della carta e il suo effetto. Le carte possono essere giocate in qualsiasi ordine ed ognuna viene risolta prima che sia giocata quella successiva. Quando una carta viene giocata e scartata, viene rimossa dal gioco. La pila degli scarti non viene rimischiata, una volta che il mazzo delle carte miracolo è esaurito, non è più possibile ottenere quel tipo di carta in nessuna maniera. Se una carta miracolo ti dice di pescare una carta territorio, la carta viene pescata da sopra il mazzo. La carta territorio viene quindi riposta nel mazzo e questo viene rimescolato. Se una carta

miracolo ti consente di muovere gli eserciti da un territorio ad un altro, devi lasciare almeno un esercito nel territorio che stai lasciando.

E' possibile che una carta miracolo possa distruggere tutti gli eserciti in un territorio. Se un territorio diventa così non occupato, non darà bonus continente o territorio al giocatore che ne ha perso il controllo.

Le carte miracolo non hanno effetto sulle zone degli Inferi, a meno che la carta non lo consenta in modo specifico (vedi sezione 9: Invadere gli Inferi per maggiori informazioni sulle zone degli Inferi). Se una regola qualsiasi su una carta miracolo contraddice le regole del regolamento, usa le regole sulla carta.

CARTE GUERRA e MORTE

Queste carte possono essere giocate in qualsiasi momento se sacrifichi il numero di gettoni fede richiesti.

CARTE CIELO

Le carte Cielo vengono giocate in risposta all'attacco di un avversario. Quando un giocatore dichiara il suo attacco e con quanti eserciti attacca e gli Dei con cui vuole attaccare, puoi giocare una o più carte Cielo se sacrifichi il numero richiesto di gettoni fede.

CARTE MAGIA

Le carte Magia sono reliquie che vengono rivelate immediatamente quando vengono pescate e rimangono in gioco per il resto della partita. Una carta Magia non richiede mai il sacrificio addizionale di gettoni fede per essere giocata oltre a quelli richiesti per ottenere la carta. L'effetto di una reliquia può essere evocato ogni volta che la carta lo consente. Se la Dea della Magia lascia il gioco, le reliquie che hai in gioco rimangono in gioco. Ricevi una carta Magia ogni volta che tiri almeno tre dadi con lo stesso numero, inclusi i dadi ritirati con gli 1, se la tua Dea della Magia è in gioco.

Alcune reliquie ti danno punti bonus alla fine del gioco se controlli un

territorio in particolare. Per esempio, se controlli Anglia e hai Stonehenge in gioco, ricevi un punto bonus.

5. SOFFRIRE LA PESTE

Se hai degli eserciti nelle terre colpite da peste, distruggine la metà, arrotondate per difetto. (Se hai 3 eserciti nel territorio colpito da peste, dovrai distruggerne una a questo punto)

Un territorio appestato non distruggerà mai il tuo ultimo esercito. L'effetto della peste avviene anche in aggiunta a quando gli eserciti vengono distrutti dopo aver invaso un territorio appestato. (vedi Catturare un Territorio Appestato) Se hai degli Dei nel territorio appestato bandiscili ora.



6. INVADERE TERRITORI

Ora puoi decidere di attaccare i territori avversari.

L'obiettivo di un attacco è di catturare un territorio e i templi in esso sconfiggendo tutti gli eserciti ed eventuali Dei al suo interno. Se controlli tutti i territori di un continente all'inizio del turno successivo, riceverai eserciti bonus e gettoni fede addizionali. (vedi la mappa per i punti bonus)

Ogni volta che attacchi un territorio da un territorio viene considerata come un'invasione a sé, anche se hai già attaccato precedentemente lo stesso territorio. Puoi attaccare solo territori adiacenti ai tuoi. Devi avere almeno 2 eserciti nel territorio da cui attacchi.

(gli Dei non sono eserciti, ma possono far parte di una forza

d'attacco). Puoi attaccare tutti i territori che vuoi, quante volte vuoi, nello stesso turno, nell'ordine in cui desideri, fino a che ti rimangono almeno 2 eserciti nel territorio da cui stai attaccando. Un territorio è adiacente ad un altro se confinano. Se un collegamento d'acqua (una linea tratteggiata nera) collega due territori, essi confinano e possono essere invasi. Per esempio: Thule o Rus possono attaccare Varangia, e Oricalcos può essere attaccata da Poseidonis o Atlas, tra le quali c'è una connessione.

Non puoi attaccare attraverso le montagne.

DICHIARARE UN ATTACCO

Primo, annuncia il territorio che attacchi e il territorio da cui stai attaccando. Se hai uno o più Dei tra le tue truppe dichiara quali includerai tra le tue truppe di invasione. Se includi Dei tra le tue truppe e il tuo avversario ha alcuni Dei nel suo territorio, prima si risolverà la battaglia tra Dei. Si suppone che tutti i tuoi Dei attacchino con le tue forze di invasione, a meno che tu dichiari che alcuni o tutti non attaccheranno. Quando un Dio attacca, o difende, con truppe di invasione il suo potere può essere usato sia per la battaglia tra Dei che tra eserciti, se applicabile.

GUERRA tra DEI

Quando ci sono Dei in entrambi gli schieramenti, deve essere risolta prima la guerra tra Dei per eliminare gli Dei di una fazione. Prima di una qualsiasi battaglia tra soldati, ogni giocatore sceglie un Dio nell'invasione, partendo dal giocatore attaccante. Quindi ogni giocatore tira 3 dadi e somma il numero di eserciti dalla parte di quel Dio in battaglia per il risultato.



Se il tuo Dio del Cielo si trova coinvolto in una battaglia tra Dei, aggiungi un dado addizionale al tuo tiro. Se usi un altro Dio, viene applicato anche il potere divino di quel Dio. Puoi includere un solo Dio per volta nelle guerre tra Dei, ma puoi applicare il potere di ogni Dio presente tra quelle truppe. (Gli Dei possono aiutarsi l'un l'altro nelle guerre tra Dei)



Se controlli degli altari negli Inferi, aggiungi un dado addizionale al tuo tiro di dado per ogni altare che possiedi.



Se il difensore controlla un tempio nel territorio attaccato, quel giocatore può ritirare tutti i dadi con risultato 1. Il difensore può continuare a ritirare i dadi con 1, fino a che non mostreranno un numero pari a 2 o superiore.

Il risultato più alto vince la guerra tra Dei e il Dio sconfitto viene bandito dal campo di battaglia.

Il difensore vince anche col pareggio, a meno che le truppe dell'attaccante non comprendano un Dio della Guerra, in quel caso vince l'attaccante.

Gli Dei non finiscono negli Inferi, vengono invece banditi e ritornano alla loro carta pantheon, anche se possono tuttavia essere rievocati il turno successivo.

Se rimangono ancora Dei da entrambe le parti, il giocatore attaccante può decidere di attaccare ancora.

Quando solo ad una delle due fazioni rimane uno o più Dei, inizia la normale battaglia tra eserciti.



Se il giocatore attaccante sconfigge almeno un Dio nel suo turno e ha un Dio del Cielo da qualsiasi parte sulla mappa, quel giocatore pesca una carta Cielo. Non è possibile guadagnare carte addizionali per aver sconfitto più di un Dio.



Se un giocatore in una Guerra tra Dei ottiene 3 dadi con lo stesso numero (senza tener conto di quanti dadi tira) ed ha una Dea della Magia da qualsiasi parte sulla mappa, quel giocatore pesca una carta Magia e la mette in gioco immediatamente.

ATTACCARE

Una volta che una Guerra tra Dei si è risolta, puoi attaccare il tuo avversario che occupa il territorio, tirando i dadi. Prima tu (l'attaccante), poi il tuo avversario (il difendente), annuncerete quanti dadi intendete tirare. Tirate i dadi contemporaneamente.

Tu (l'attaccante) puoi tirare 1, 2 o 3 dadi, ma devi avere almeno 1 esercito in più rispetto ai dadi con cui stai attaccando. Il tuo avversario (il difendente) può tirare 1 o 2 dadi – 2 dadi se ha almeno 2 truppe nel territorio attaccato.



Se gli eserciti dell'attaccante o del difendente comprendono una Dea della Magia, possono ritirare tutti i dadi con risultato 1 durante la battaglia. Quel giocatore può ritirare tutti gli 1 fino a che non otterrà un risultato di 2 o più.



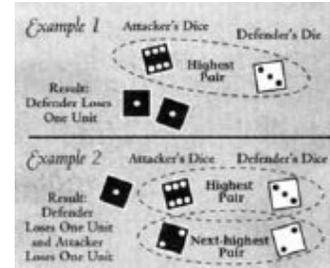
Se un giocatore, che ha una Dea della Magia da qualsiasi parte sulla mappa, ottiene 3 dadi con lo stesso numero durante una battaglia, quel giocatore pesca una Carta Magia e la mette in gioco immediatamente.

DECIDERE una BATTAGLIA
Confronta il dado più alto di ogni giocatore.

Se tu (attaccante) hai il dado più alto, il difendente perde un esercito dal territorio.

Ma se il difendente ha il dado più alto, l'attaccante perderà un esercito dal territorio da cui sta attaccando.

Se ciascun di voi ha tirato più di un dado, confrontato il secondo dado col numero più alto e ripetete il procedimento.





Il difendente vince col pari. Tuttavia, se tra le truppe attaccanti c'è un Dio della Guerra, è l'attaccante a vincere col pari. Nessuna delle due parti può perdere più di 2 eserciti con un tiro singolo.

Tutte le unità perse finiscono direttamente nei loro paradisi sulla mappa degli Inferi.

I pantheon e i loro paradisi sono:

Babylonians .	Kurnugia
Celts	Avalon
Egyptians . . .	Duat
Greeks	Elysium
Norse	Valhalla



Se le truppe di invasione includono un Dio della Morte, i difendenti non vanno nei loro paradisi. Vengono invece rimessi a posto con gli eserciti di riserva del giocatore difendente.

TEMPLI IN BATTAGLIA

Se il difendente controlla un tempio nel territorio attaccato, quel giocatore può ritirare tutti gli 1, fino a che i dadi mostrino un 2 o più.

CARTE CIELO in BATTAGLIA

Le carte Cielo vengono giocate quando viene dichiarata un'invasione e dopo che l'invasore ha detto quanti eserciti e quanti Dei utilizzerà nell'invasione. Questi miracoli avvengono non appena la carta viene giocata. Ogni volta che una carta Cielo viene giocata, il giocatore sacrifica quanti gettoni fede necessari, risolve il Miracolo e quindi rimuove la carta dal gioco.

CHIAMARSI FUORI

Qualche volta puoi dichiarare un'invasione e il tuo avversario giocare una carta che ti rende difficile se non impossibile vincere lo scontro. Una volta che hai dichiarato un'invasione, devi attaccare almeno una volta prima di chiamarti fuori (ritirarti).

CATTURARE TERRITORI

Non appena sconfiggi l'ultimo esercito di un territorio, catturi quel territorio e devi occuparlo immediatamente. Per fare ciò, muovi all'interno del territorio conquistato, se possibile, tanti eserciti quanti hai attaccato. Devi sempre lasciare un esercito nel territorio da cui hai attaccato.

Gli Dei che hai coinvolto nell'invasione muovono insieme agli eserciti. Un Dio è coinvolto nell'invasione se il suo potere è stato evocato durante la battaglia. Tutti gli Dei difendenti di quel territorio vengono banditi e ritornano sulla loro carta pantheon, mentre i templi presenti in quel territorio passano sotto il tuo controllo.

Se invadi un territorio appestato, distruggi metà degli eserciti con cui hai invaso immediatamente. Se includono anche Dei, essi vengono banditi.

Ogni territorio che controlli, alla fine del gioco conta come un punto sul punteggio finale.

Vengono calcolati anche i bonus dei continenti.



Durante il tuo turno, se conquisti 3 o più territori di eserciti nemici e hai un Dio della Guerra da qualsiasi parte sulla mappa, pesca una carta Guerra. Non puoi ottenere più di una carta Guerra in questo modo per turno.

ELIMINARE un GIOCATORE

Se durante il tuo turno sconfiggi l'ultimo esercito sulla Terra di un giocatore, quel giocatore viene eliminato dal gioco.

Quando ciò accade, scarta le carte miracolo di quel giocatore e rimuovi dal gioco gli eserciti rimanenti dagli Inferi. Se il giocatore aveva dei templi, questi diventi di nessuno se non ci sono altre truppe in quei territori.

Ciò avviene immediatamente, così puoi muovere le tue truppe nelle zone vacanti negli Inferi o nei territori con templi non occupati se ciò è disponibile.

7. FORTIFICARE UNA POSIZIONE

Una volta che hai dichiarato di aver terminato le tue invasioni per questo turno, puoi fortificare una posizione. Per fortificare, muovi quanti eserciti e Dei desideri da uno, e solo uno, dei tuoi territori ad un altro. I due territori non hanno bisogno di essere confinanti, ma tu devi poter viaggiare dal primo al secondo territorio attraversando territori che possiedi. Devi lasciare almeno 1 esercito nel secondo territorio. Durante questa azione gli Dei possono muovere da un territorio ad un altro senza tener conto che ci siano o meno territori appestati tra uno e l'altro, tenendo comunque conto che non possono terminare il loro movimento in un territorio con la peste.

8. IMBARCO dal PARADISO

Quando le tue truppe muoiono, giungono al loro paradiso sulla mappa degli Inferi. Ma sono ancora lontane dall'essere fuori dal gioco.

Possono continuare a combattere negli Inferi e qualche fortunato (pochi) potrà tornare alla vita sulla Terra.

I pantheon e i loro paradisi sono:

Babylonians . . . Kurnugia
Celts Avalon
Egyptians Duat
Greeks Elysium
Norse Valhalla

Dopo aver fortificato una posizione sulla mappa della Terra Antica, puoi avere un imbarco di eserciti dal loro paradiso.

Quando imbarchi dal paradiso, se non controlli spazi negli Inferi, i tuoi eserciti possono solo entrare negli Inferi attraverso gli spazi che contengono i cancelli



(segnati con

l'illustrazione di un cancello). Se tutti gli spazi con i cancelli sono occupati dai tuoi avversari, devi invadere uno di questi spazi per entrare negli Inferi. Se controlli uno o più spazi negli Inferi, puoi muovere un qualsiasi numero di eserciti direttamente dal tuo paradiso ad un altro degli spazi che controlli senza usare i cancelli. Ogni paradiso ha accesso a tutti e 3 i cancelli.

In questo momento non muovi i tuoi eserciti che controllano spazi negli Inferi. Queste truppe possono muovere quando invadi gli Inferi e attacchi gli spazi adiacenti controllati da un avversario.

9. INVADERE gli INFERI

Puoi invadere spazi negli Inferi con i tuoi eserciti seguendo le stesse regole per le invasioni descritte nell'azione Invadere Territori. Puoi anche invadere uno o più spazi con i cancelli dal tuo paradiso, sia che tu controlli spazi negli Inferi o no. Ricorda, come per le invasioni sulla Terra, devi lasciare almeno 1 esercito in ogni spazio che occupi, tranne che nel tuo paradiso.

Quando un esercito viene sconfitto negli Inferi, viene rimosso dagli

Inferi, non ricompare nel paradiso.

Non viene rimosso dal gioco, ma torna a far parte della tua riserva di eserciti e può essere di nuovo reclutato nella fase Reclutare Eserciti e Raccogliere Gettoni Fede.

SPAZI negli INFERI

Gli spazi negli Inferi non sono territori.

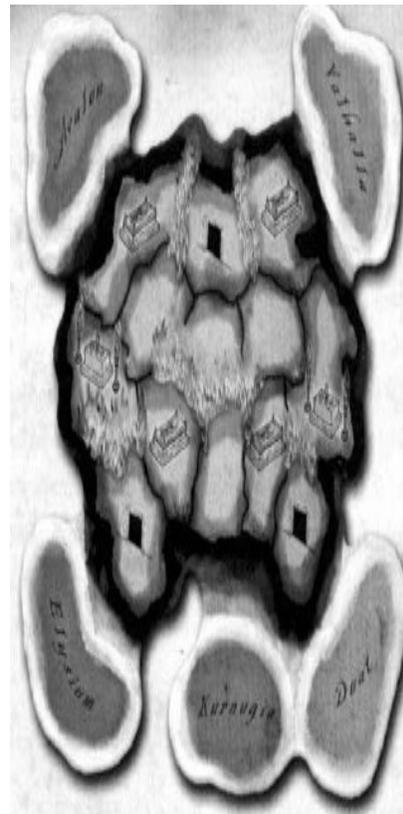
Non contano per reclutare armi o raccogliere gettoni fede. Non hanno bonus continente.

Non contano come territori quando viene determinato il bonus di 3 territori del Dio della Guerra.

Gli Dei non possono essere evocati negli Inferi.

I miracoli e le reliquie non hanno effetto negli Inferi, a meno che non lo specifichino.

Non puoi piazzare templi negli Inferi.



Non puoi attaccare attraverso le fiamme, né i paradisi degli avversari.



ALTARI

Controllare un altare ti consente di tirare un dado addizionale nelle battaglie tra Dei per ogni altare che controlli.

Ogni altare che controlli Alla fine del gioco ti dà 1 punto al tuo punteggio finale.



CRIPTE

Controllando lo spazio con una cripta consenti ad un esercito di risorgere.

Durante la fase Reclutare Eserciti e Raccogliere Gettoni Fede puoi spostare un esercito da ogni cripta che controlli in uno dei tuoi templi, a meno che non sia l'unico esercito presente nello spazio della cripta. Alla fine del tuo turno, se controlli almeno una cripta negli Inferi ed hai il Dio della Morte in gioco, puoi pescare una carta Morte. Ogni cripta che controlli alla fine del gioco ti darà 1 punto per il tuo punteggio finale.

10. FINE DEL TUO TURNO

Puoi raccogliere ora una carta Morte se hai il tuo Dio della Morte in gioco e controlli una cripta.

Il gioco passa ora in mano alla persona col successivo segnalino ordine di turno.

Se tutti i giocatori hanno fatto, vai a Fine di un'Epoca.

FINE DI UN'EPOCA

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, l'epoca ha termine. Muovi il segnalino epoca sull'epoca successiva e riprendi da Iniziare un'Epoca. Quando il giocatore con l'ultimo segnalino Ordine di Turno ha finito il suo turno e il segnalino epoca è sul quinto spazio Epoca, il gioco ha termine.

VINCERE

Alla fine della quinta epoca, viene calcolato il punteggio finale. Ogni giocatore, a turno, fa come segue:

- . conta tutti i territori che controlla, guadagna 1 punto per territorio
 - . Conta il bonus continente e li somma al suo punteggio;
 - . Conta un punto per ogni cripta o altare che controlla negli Inferi;
 - . Conta 1 punto per ogni reliquia e territorio bonus, se controlla quel territorio;
- Così ottiene il punteggio finale. Il giocatore col punteggio più alto vince e guida tutti gli altri pantheon sulla terra.

In Caso di Parità:

- vince il giocatore con più gettoni fede;
- vince il giocatore con più templi;
- vince il giocatore con più Dei in gioco;
- vince il giocatore con più eserciti sulla terra;
- allora è proprio parità ed entrambi i giocatori domineranno sulla Terra.

REGOLE PER IL RISIKO CLASSICO

Il gioco di dominazione globale
Introduzione e Consigli Strategici

In questo classico gioco di dominazione globale e di strategia militare, stai combattendo per conquistare il mondo. Per vincere, devi lanciare attacchi arditi, difenderti su tutti i fronti, dilagare attraverso vasti continenti con baldanza e furbizia. Ma ricorda, i pericoli, tanto quanto le ricompense, sono alti. Quando il mondo sembra essere tra le tue dita, il tuo avversario potrebbe colpire e portarti via tutto !

STRATEGIA

In tutti i giochi di Risiko, tieni a mente questi 3 suggerimenti strategici quando giochi, aggiungi eserciti e fortificchi:

1. conquista interi continenti, riceverai così più eserciti;
2. guarda i tuoi nemici: se stanno ammassando truppe in territori o continenti adiacenti, probabile che stia pensando di attaccare. Attento!
3. fortifica i confini adiacenti a territori nemici per difendere meglio se un vicino decide di attaccarti.

EQUIPAGGIAMENTO

Dovresti avere 1 mappa della Terra Antica, 5 dadi da 6 (3 neri per l'attaccante e 2 bianchi per il difensore), 44 carte territorio Risiko e 5 set di eserciti (ognuno di colore diverso).

IL TABELLONE

Il Tabellone è una mappa di 6 continenti divisi in 42 territori. Ogni continente ha un colore diverso e contiene da 4 a 12 territori.



GLI ESERCITI

Ci sono 5 set completi di eserciti, ognuno con 2 tipi differenti di truppa: i soldati (che valgono 1 truppa) e gli elefanti da guerra (che valgono per 5).

Inizia il gioco posizionando i soldati; più tardi, durante la partita, potrai cambiare 5 soldati con 1 elefante da guerra.



LE 44 CARTE RISIKO

42 carte riportano un territorio e la figura di un teschio, di una spada, o di una sfera.

Ci sono anche 2 jolly, che riportano tutti e 3 i simboli, ma non hanno l'immagine territorio.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Conquistare il mondo occupando tutti i territori sulla mappa, eliminando così tutti i tuoi avversari.

PREPARAZIONE

A differenza di molti giochi, Risiko ha bisogno di attenzione nella preparazione prima di iniziare a giocare. Il piazzamento degli eserciti iniziali ti prepara alle battaglie che combatterai più avanti.

Prima di iniziare, prepara a fianco del tabellone la mappa degli Inferi, gli Dei, i templi, le carte miracolo, i segnalini peste, i segnalini ordine di turno, i segnalini epoca, il segnalino maelstrom e la mappa di Atlantide sommersa. Questi vengono utilizzati solo nella partita di Risiko Godstorm.

GUIDA ALLA PRONUNCIA

PRONUNCIATION GUIDE		
Aegia EE*jiia	Babylonians bab*uh*LOAN*ce*uns	Elysium eh*LEE*see*em
Africa AFF*rih*kuh	Brigid BRIDGE*id (or BREED)	Europa yu*ROW*puh
Alemannia ah*lee*MAHN*yuh	Caledonia KAL*uh*doan*yah	Excalibur ck*SCAL*uh*buur
Anatolia an*ah*TOE*lyuh	Carthage KAR*ihuhj	Freya FRAY*uh
Anglia ANG*lee*yuh	Celts KELTZ	Gaitulia gay*TOO*lee*uh
Apulia ah*PYOO*lyuh	Cimmeria kuh*MERE*ce*uh	Galiccia gah*LEASH*ee*uh
Arawa ARR*oun	Corsica KOR*ick*uh	Gaul GALL
Ares AIR*eez	Cyrenaica sir*uh*NAY*ih*kuh	Germania jer*MAHN*ce*uh
Asia Minor AY*sha MY*nur	Dacia DAY*she*uh	Gilgamesh GILL*guh*mesh
Assyria ah*SEAR*ce*uh	Dalmatia dal*MAY*shuh	Graecia GREE*she*uh
Atlantis ar*LAN*tiis	Druga DREW*ah*guh	Greeks GREEK
Atlas AT*luss	Duat DUE*ot	Gungnir GUNG*nihr
Avalon AV*uh*lawm	Egypt EE*jipt	Hades HAY*deez
Babylon BAB*uh*lawm	Egyptians ce*JIP*shuns	Hekate HEH*kuh*tee

Il piazzamento iniziale degli eserciti consiste in questi passaggi:

1. scegli un colore e, a seconda dei giocatori, tira fuori il numero di eserciti che ti servono per iniziare a giocare;
- 2 giocatori: vedi le istruzioni nelle pagine precedenti
- 3 giocatori: 35 soldati cad.
- 4 giocatori: 30 soldati cad.
- 5 giocatori: 25 soldati cad.

2. tirate un dado ciascuno, chi ha il numero più alto piazza la prima truppa su un territorio sulla mappa, reclamandone così il possesso.

3. partendo dalla sinistra di quel giocatore, ogni giocatore piazza 1 soldato in un territorio libero.

Continuate così fino a che tutti i territori sono stati occupati.

4. Dopo che tutti i territori sono stati occupati, ogni giocatore a turno piazza 1 soldato addizionale in un territorio qualsiasi che quel giocatore ha già occupato. Continua così fino a che tutti i giocatori hanno piazzato tutti i propri soldati.

Non c'è limite al numero di soldati che puoi piazzare all'interno di un territorio.

Per completare la preparazione del gioco:

5. Tira fuori 4 gettoni fede. Questo determina il valore del prossimo set di carte da trattare.
6. Mescola tutte le 44 carte territorio e mettile, faccia sotto, in

una pila accanto al tabellone.

Questo è il mazzo da cui pescare.

7. Chi ha piazzato la prima truppa inizia il primo turno. Il gioco prosegue poi a sinistra.

GIOCARE

Nel tuo turno tenta di catturare territori sconfiggendo gli eserciti dei tuoi avversari. Ma sii prudente: vincere battaglie dipenderà dall'accuratezza con cui pianifichi, decisioni immediate, e mosse ardite. Dovrai piazzare le tue truppe saggiamente, attaccare nel momento giusto, e fortificare le tue difese contro gli attacchi nemici.

Ogni turno consiste di 3 passaggi, nell'ordine:

- . prendere e piazzare nuovi eserciti;
- . attaccare, se vuoi, tirando i dadi;
- . fortificare la tua posizione.

PRENDERE E PIAZZARE NUOVI ESERCITI

All'inizio di ogni turno calcola quanti nuovi eserciti dovrai aggiungere ai tuoi territori basandoti come segue:

- . il numero di territori che stai occupando al momento;
- . il valore dei continenti che controlli;
- . il valore delle carte territorio che puoi scambiare;
- . e il territorio nello specifico che c'è su ogni carta che hai scambiato.

TERRITORI

All'inizio del tuo turno, incluso il primo,, conta il numero di territori che occupi, dividi per 3 (ignorando le frazioni). Il totale equivale al numero di eserciti che ricevi. (Vedi sotto)

Piazza i nuovi eserciti sui territori che controlli: esempio...

11 territori = 3 eserciti
14 territori = 4 eserciti
17 territori = 5 eserciti

Riceverai sempre almeno 3 eserciti ogni turno, anche se occupi meno di 9 territori.

CONTINENTI

In aggiunta, all'inizio del tuo turno, riceverai eserciti bonus per ogni continente che controlli. (per controllare un continente devi controllare tutti i suoi territori all'inizio del tuo turno) Per sapere l'esatto numero di eserciti che riceverai per ogni continente guarda la carta di riferimento sul tabellone della Terra Antica.



CARTE RISIKO

Acquisire le carte
Alla fine di ogni turno in cui hai catturato almeno 1 territorio, riceverai una (e solo una) carta territorio.

Tenterai di collezionare 3 carte in una delle seguenti combinazioni:

- . 3 carte con lo stesso simbolo (3 teschi, 3 spade o 3 sfere)
- . 1 carta per ogni simbolo
- . 2 di un simbolo e 1 jolly

Se hai raccolto un set di 3 carte territorio le puoi tramutare all'inizio del tuo prossimo turno, oppure aspettare. Ma se hai 5 o 6 carte all'inizio del tuo turno devi cambiare almeno 1 set di 3 carte; puoi cambiarne un secondo se hai abbastanza carte.

TRAMUTARE LE CARTE IN ESERCITI

All'inizio del turno seguente, poi scambiare i tuoi set di carte e prendere degli eserciti addizionali, basandoti sul numero totale di set che ognuno finora ha scambiato. All'inizio del gioco questo numero è 4. Ogni volta che qualcuno scambia un set di carte, il valore del set successivo aumenta:

- . primo set = 4 eserciti
- . secondo set = 6 eserciti
- . terzo set = 8 eserciti
- . quarto set = 10 eserciti
- . quinto set = 12 eserciti
- . sesto set = 15 eserciti

Dopo che il sesto set è stato scambiato, ogni set successivo viene incrementato di 5 eserciti. Per esempio, se scambi il settimo set, guadagnerai 20 eserciti; se scambi l'ottavo set riceverai 25 eserciti, e così via.

Primo set, secondo set, ... e così via si intende durante l'arco della partita scambiati da tutti i giocatori. Quindi se tu cambi il terzo set, riceverai 8 eserciti, anche se è il primo set che scambi.

Ogni volta che viene scambiato un set, aggiungi dei gettoni fede accanto a quel set, cosicché il totale sia il valore del prossimo set da scambiare. (Aggiungi 2 gettoni fino al quinto set scambiato, quindi ne aggiungi 3 al sesto e poi 5 per i

successivi e così via. Questi gettoni rappresentano il valore del prossimo set di carte da scambiare. Metti le carte scambiate, a faccia sotto, in fondo alla pile delle carte territorio

TERRITORI OCCUPATI

Se le carte che hai scambiato riportano un territorio che occupi ricevi 2 eserciti extra. Devi piazzare entrambi questi eserciti in quel territorio.

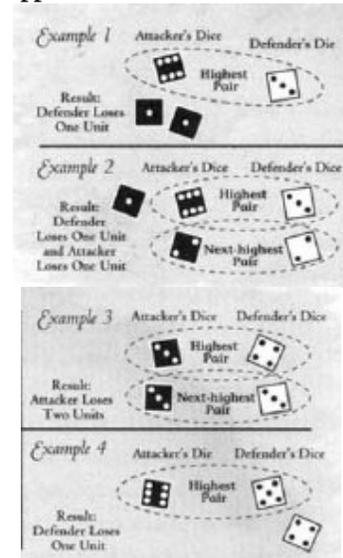
Nota: in un singolo turno non puoi ricevere più di 2 eserciti extra dalle carte scambiate in questo modo, anche se su di esse sono riportati più territori che occupi. In questo caso scegli su quale di questi territori piazzare le 2 truppe extra.

Cenni: non importa quanti eserciti ricevi all'inizio del tuo turno, piazzali con prudenza – per preparare un attacco o per difenderti da esso. E' buona strategia militare muovere i tuoi eserciti verso il fronte per fortificare pesantemente i territori che confinano con i territori nemici.

ATTACCARE

Per prima cosa devi annunciare quale territorio attacchi e da quale stai attaccando. Quindi tira i dadi. Prima di tirare i dadi però, sia tu che il tuo avversario dovete annunciare il numero di dadi che intendete utilizzare, dopodiché tirarli contemporaneamente. L'attaccante può tirare 1, 2 o 3 dadi neri: deve avere almeno 1 esercito in più, rispetto ai dadi, nel territorio da cui attacca. Nota: più dadi tiri, più possibilità di vittoria. Tuttavia, più dadi tiri, più truppe puoi perdere, o essere costretto a spostare nel territorio conquistato. Il difensore può tirare 1 o 2 dadi bianchi: per tirare 2 dadi deve avere almeno 2 eserciti nel territorio attaccato. Nota: con più dadi

difendi, maggiori sono le possibilità di vittoria, ma anche di perdere più truppe.



DECIDERE UNA BATTAGLIA

Confronta i dadi più alti che avete tirato entrambi. Se il dado dell'attaccante è il più alto, il difensore perde un esercito dal territorio sotto attacco. Ma se è il dado del difensore ad essere più alto, l'attaccante perde un esercito dal territorio da cui sta attaccando e lo ripone tra le truppe di riserva. Se entrambi avete tirato più dadi, confrontate il secondo dado più alto di ognuno e ripetete il procedimento. In caso di parità vince il difensore. Nessuno può perdere più di 2 eserciti con un singolo tiro.

CATTURARE TERRITORI

Non appena sconfiggi l'ultimo esercito in un territorio avversario, catturi quel territorio e devi occuparlo immediatamente. Per fare ciò, muovi al suo interno tante truppe con quante hai attaccato nell'ultima battaglia. Ricorda: molte volte muovere più truppe possibili sul fronte è un vantaggio; gli eserciti lasciati indietro non possono aiutarti. Ricorda inoltre: devi sempre lasciare almeno 1 esercito nel territorio da cui hai attaccato.

TERMINARE IL TUO ATTACCO
Puoi terminare il tuo attacco in qualsiasi momento.

Se hai catturato almeno un territorio, per prima cosa prendi la carta sopra al mazzo delle carte territorio. Non importa quanti territori hai conquistato nel tuo turno, puoi pescare solo 1 carta). Il tuo ultimo passaggio è di fortificare la tua posizione, se lo desideri. Infine passi i dadi.

ELIMINARE UN AVVERSAIO

Se durante il tuo turno elimini un avversario sconfiggendo il suo ultimo esercito sul tabellone, acquisisci tutte le carte territorio di quel giocatore.

Se acquisendo queste carte raggiungi 6 o più carte, devi scambiarle immediatamente riducendole a 4 o meno. Una volta che si sono ridotte a 4, 3 o 2 devi fermarti dallo scambiarle.

Se acquisendo le carte ne ottieni meno di 6 dovrai attendere il turno successivo per scambiarle.

Nota: quando peschi una carta alla fine del tuo turno (per aver vinto una battaglia) e questa ti porta ad un totale di 6, devi aspettare il prossimo turno per scambiarle.

FORTIFICARE LA TUA POSIZIONE

Per fortificare la tua posizione muovi quanti eserciti vuoi da UNO dei tuoi territori ad UNO dei tuoi territori adiacenti. Muovendo gli eserciti da un territorio ad un altro, devi lasciare indietro almeno 1 esercito.

VINCERE

Il vincitore è il primo giocatore ad eliminare tutti gli avversari conquistando tutti i 42 territori sulla mappa.

RISIKO CLASSICO REGOLE PER 2 GIOCATORI

Leggi prima le regole complete del Risiko Classico "Dominio Globale"

Questa versione viene giocata come il Risiko Classico con una importante eccezione: oltre ai tuoi eserciti e a quelli del tuo avversario, ci sono anche quelli "neutrali" che fanno da cuscinetto tra te e il tuo avversario. Questa differenza dà alla partita a 2 giocatori molto più gusto strategico come per il Risiko normale.

OBIETTIVO DEL GIOCO
Uguale al Risiko Classico "Dominio Globale"

EQUIPAGGIAMENTO
Uguale al Risiko Classico "Dominio Globale"

PREPARAZIONE
Piazzamento iniziale degli eserciti
Tu e il tuo avversario scegliete un esercito, quindi insieme scegliete un esercito neutrale. Prendete da ognuno 30 truppe e prendete possesso dei territori come segue:
. rimuovete i 2 jolly dal mazzo delle carte territorio
. mescolate il mazzo delle carte territorio e distribuitele, faccia sotto, su 3 pile. Tu e il tuo avversario scegliete una pila a testa, la rimanente è dell'esercito neutrale
. piazza 1 esercito in ciascuno dei tuoi 14 territori, mentre il tuo avversario fa lo stesso. Quindi piazza 1 esercito neutrale in ognuno dei rimanenti 14 territori neutrali.
. dopo che tutti i territori sul tabellone sono stati occupati, tu e il tuo avversario, a turno, piazzate i vostri eserciti rimanenti. Piazza 2 eserciti in 1 o 2 territori che occupate, quindi piazza 1 esercito neutrale in un territorio neutrale che vuoi, piazzandolo possibilmente

per bloccare l'avanzata del tuo avversario.

COMPLETARE LA PREPARAZIONE

Dopo che tutti gli eserciti sono stati piazzati sulla mappa, rimetti i 2 jolly nel mazzo delle carte territorio, rimescola e cominciate a giocare.

ATTACCARE

Nel tuo turno, puoi attaccare tutti i territori che vuoi da qualsiasi tuo territorio adiacente.

Ogni volta che attacchi un territorio neutrale, il tuo avversario tirerà i dadi per difendere quel territorio. Gli eserciti neutrali non possono né attaccare né ricevere rinforzi durante il gioco.

RINFORZI

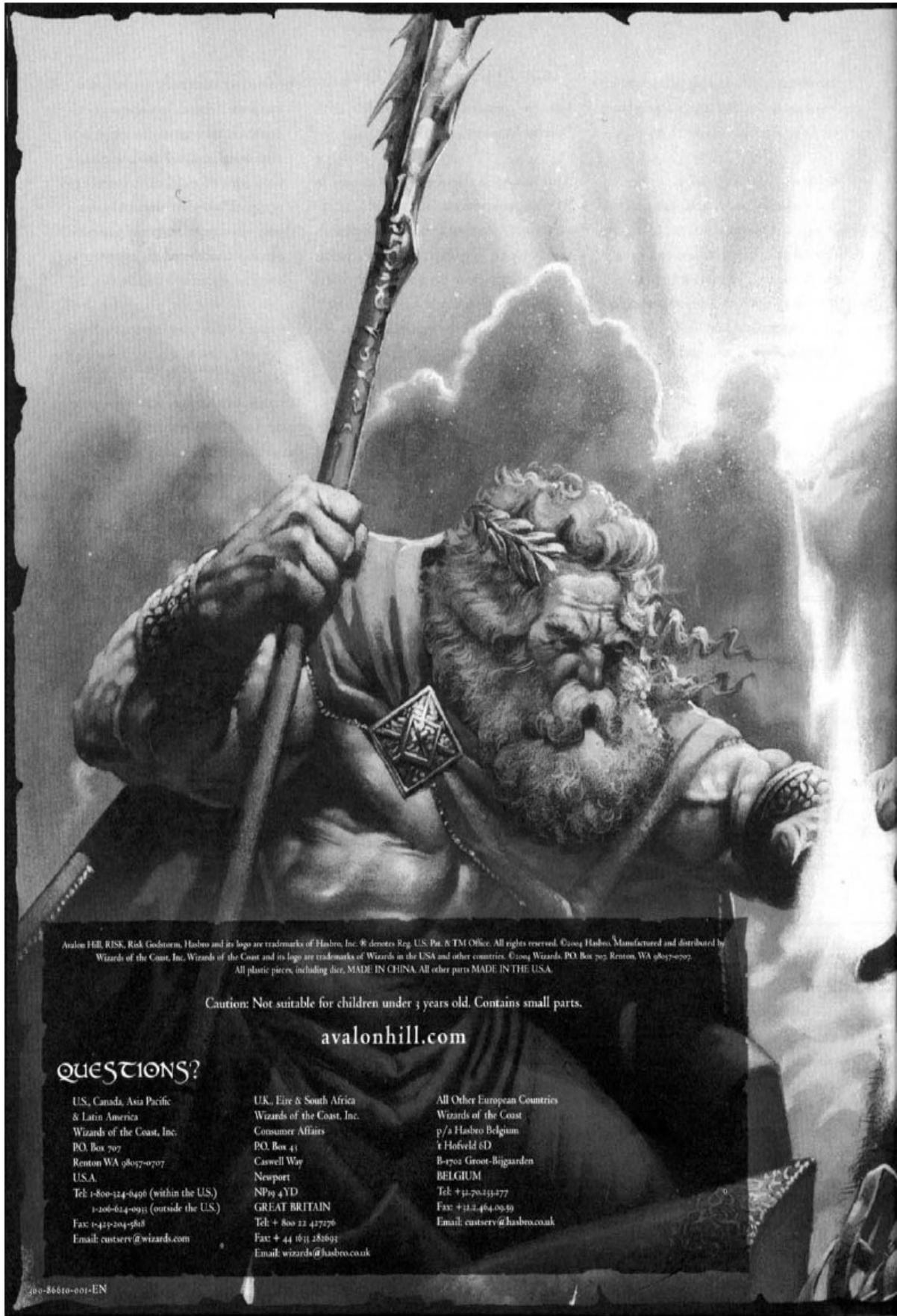
Se termini le truppe del colore scelto inizialmente, puoi fortificare la tua posizione utilizzando l'esercito di un colore inutilizzato.

VINCERE

Per vincere, devi essere il primo ad eliminare il tuo avversario conquistando tutti i suoi territori. Non devi eliminare l'esercito neutrale.

Non preoccuparti se tutti gli eserciti neutrali vengono eliminati prima della fine del gioco.

Continua a giocare fino a che un giocatore elimina l'altro.



Avalon Hill, RISK, Risk Godstorn, Hasbro and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. ® denotes Reg. U.S. Pat. & TM Office. All rights reserved. ©2004 Hasbro. Manufactured and distributed by Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards in the USA and other countries. ©2004 Wizards. PO. Box 707, Renton, WA 98072-0707. All plastic pieces, including dice, MADE IN CHINA. All other parts MADE IN THE USA.

Caution: Not suitable for children under 3 years old. Contains small parts.

avalonhill.com

QUESTIONS?

U.S., Canada, Asia Pacific
& Latin America
Wizards of the Coast, Inc.
PO. Box 707
Renton WA 98072-0707
U.S.A.

Tel: 1-800-324-8498 (within the U.S.)
1-206-624-0931 (outside the U.S.)
Fax: 1-425-204-5888
Email: custserv@wizards.com

UK, Eire & South Africa
Wizards of the Coast, Inc.
Consumer Affairs
PO. Box 41
Caswell Way
Newport

NP9 4YD
GREAT BRITAIN
Tel: + 800 23 427296
Fax: + 44 1631 282601
Email: wizards@hasbro.co.uk

All Other European Countries
Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium
v Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
Tel: +32 20 233 2777
Fax: +32 2 464 06 59
Email: custserv@hasbro.co.uk

