

RISIKO – IL SIGNORE DEGLI ANELLI

CONTENUTO

Tabellone
4 eserciti in diversi colori
42 carte territorio
2 carte jolly
40 carte avventura
1 Unico Anello
3 dadi rossi
2 dadi neri

INTRODUZIONE

Molti, molti anni fa, l'Unico Anello venne forgiato da Sauron, il Signore Oscuro, allo scopo di controllare tutta la Terra di Mezzo. La sua enorme potenza è ferocemente bramata da coloro che sognano il potere. A lungo il suo nascondiglio rimase un mistero, ma recentemente il suo potere è stato nuovamente captato nelle terre che videro la sua nascita. Le forze del male, stanno organizzando una terribile spedizione per ritrovare l'Unico Anello, mentre gli spiriti più gentili stanno facendo il possibile per tenerlo lontano dalle loro grinfie.

Questa edizione speciale di Risiko, ti permette di decidere il fato degli abitanti della Terra di Mezzo. Interpreti una forza del Bene o del Male impegnata nel tentativo di prendere il controllo del continente. Schiera le tue forze in campo per far sì che la Terra di Mezzo finisca nelle giuste mani.

Puoi scegliere di utilizzare Risiko – Il Signore degli Anelli anche per giocare una normale partita di Risiko, lasciando da parte gli elementi speciali.

NOTA: questo gioco rappresenta le prime 2 parti della trilogia del Signore degli Anelli, quindi non include Gondor o Mordor.

COSA CAMBIA RISPETTO AL RISIKO NORMALE?

Se desideri giocare la versione standard di Risiko, trovi il regolamento nelle ultime pagine di questa traduzione.

Questa edizione dedicata al Signore degli Anelli è invece differente in molti aspetti:

1. tutti i territori, sono luoghi che si trovano nella Terra di Mezzo;
2. le armate sono state adattate per questa edizione e rappresentano gli elfi arcieri, gli orchi, i cavalieri di Rohan, i cavalieri neri, le grandi aquile e i troll di caverna;
3. si utilizza un esercito di forze del bene o malvagie;
4. ci sono dei Leader addizionali per aiutare nella propria missione;
5. quando si difendono le Fortezze controllate, la loro forza è maggiore;
6. fiumi e montagne creano barriere insuperabili, mentre i porti marittimi permettono un migliore movimento dei battaglioni;
7. la visita degli antichi Centri di Potere della Terra di Mezzo con il proprio Leader, permette il completamento delle missioni, con conseguente ricevimento di un premio;
8. l'Unico Anello si muove con la Compagnia da Hobbiton in direzione sud-est attraverso la Terra di Mezzo – ma attenzione, la partita termina quando l'Unico Anello abbandona il continente!!!

TABELLONE

La plancia di gioco è divisa in 6 regioni, ognuna delle quali è composta da un diverso numero di Territori:

REGIONE	COLORE	N° TERRITORI
Amor	Rosso	11
Rhovanion	Marrone	8
Rohan	Blu	7
Eriador	Oliva	7
Mirkwood	Verde	5
Rhûn	Porpora	4

ARMATE

Ci sono 3 tipi di armate che rappresentano un numero differente di battaglioni:

FORZA DEL BENE

Fanteria Elfo arciere 1 battaglione
Cavalleria Cavaliere di Rohan 3 battaglioni
Creatura Aquila 5 battaglioni

FORZE DEL MALE

Fanteria Orco 1 battaglione
Cavalleria Cavaliere Nero 3 battaglioni
Creatura Troll di caverna 5 battaglioni

Utilizza armate che rappresentino un numero maggiore di battaglioni quando il gioco è in fase avanzata, in modo da evitare che il tabellone risulti eccessivamente affollato, es. sostituisci 3 orchi con 1 Cavaliere Nero o 5 Elfi arcieri con 1 Aquila.

Queste possono naturalmente venire nuovamente ridotte ad unità inferiori ogni volta che occorra.

CARTE

Il gioco utilizza 2 differenti tipi di carte:

CARTE TERRITORIO (aventi retro con mappa)

Ognuno dei 42 territori del tabellone ha una carta Territorio che lo rappresenta. La carta mostra anche una immagine che si riferisce alla Fanteria (Elfo arciere), alla Cavalleria (Cavaliere di Rohan) o alle Creature (Aquila). Ci sono 2 carte jolly che li mostrano tutti e 3.

Le carte Territorio possono essere usate per raccogliere rinforzi aggiuntivi durante la partita (vedi RINFORZI sotto). Ci sono 9 carte di Territori Buoni (con scudo argentato in basso a sx), 9 carte di Territori Malvagi (con scudo nero) e 24 carte di Territori Neutrali (senza nulla), che determineranno la disposizione iniziale.

CARTE AVVENTURA (aventi retro con anello)

Queste carte potranno esserti di aiuto durante la partita; si dividono in 3 tipi:

- MISSIONE (divise in 4 riquadri) – contengono missioni segrete per il tuo Leader ed aiutano a conquistare premi.
- EVENTO (con la stella in alto a sx) – possono aiutare oppure ostacolare la tua ricerca con eventi che avvengono quando sono giocate.
- POTERE (con la stella con numero inscritto in basso a dx) - possono far variare l'equilibrio di potere nel corso della partita.

NOTA: le carte Avventura non vengono impiegate nel caso si usino le regole del Risiko standard.

DADI

Ci sono 5 dadi: 3 rossi e 2 neri. I dadi rossi vengono usati in combattimento per attaccare e i neri vengono usati per difendersi (vedi COMBATTIMENTO sotto).

DISPOSIZIONE DEL TABELLONE (vedi pagine 5 e 6 del manuale originale inglese)

ADVENTURE CARDS DRAW PILE: Mazzo di pesca delle carte Avventura.

TERRITORIES: Territori.

THE ONE RING: L'Unico Anello.

RIVER: Fiume, attraversabile soltanto usando un ponte.

TERRITORY CARDS DRAW PILE: Mazzo di pesca delle carte Territorio.

BATTALION CHARACTERS: Armate.

PATH OF THE FELLOWSHIP: Percorso della Compagnia.

DEFENCE DICE: Dadi difensivi.

ATTACK DICE: Dadi offensivi.

PORT: Porto, permette il passaggio in un territorio contenente un altro porto connesso mediante linea marittima.

MOUNTAINS: Montagne, sono intraversabili.
 STRONGHOLD: Fortezza, si aggiunge 1 al dado più alto quando si difende un Territorio in cui essa è presente.
 SITE OF POWER: Centro di Potere, permette di ricevere carte Avventura e i premi per le missioni.

DISPOSIZIONE INIZIALE

1. Piazzare il Tabellone su una superficie piana.
2. Rimuovere le 2 carte jolly dal mazzo dei Territori e dividere le carte Territorio in Buone, Malvagie e Neutrali, poi mescolare separatamente ogni mazzo e piazzarlo vicino al tabellone.
3. Tirare 1 dado per iniziare: il giocatore che ottiene il risultato più alto diventa il giocatore #1 nella sequenza di gioco, il giocatore alla sua sx divine il #2 e così via, dopodichè distribuire le carte nel modo seguente:

PARTITA A 3 GIOCATORI

N° del giocatore nella sequenza di gioco	N° di carte Territorio da ricevere
1 (Esercito malvagio)	5 Malvagi e 4 Neutrali
2 (Esercito buono)	9 Buoni
3 (Esercito malvagio)	4 Malvagi e 5 Neutrali

PARTITA A 4 GIOCATORI

<u>N° del giocatore nella sequenza di gioco</u>	<u>N° di carte Territorio da ricevere</u>
1 (Esercito buono)	5 Buoni
2 (Esercito malvagio)	5 Malvagi
3 (Esercito buono)	4 Buoni
4 (Esercito malvagio)	4 Malvagi

4. Scegliere 1 Esercito. Gli eserciti Verdi e Gialli rappresentano le forze del Bene, mentre gli eserciti Rossi e Neri rappresentano le forze del Male. In base al numero dei giocatori si distribuirà il seguente n° di battaglioni di fanteria (Elfi arcieri ai Buoni ed Orchi ai Malvagi):

2 giocatori:	40 battaglioni ciascuno
3 giocatori:	35 battaglioni ciascuno
4 giocatori:	30 battaglioni ciascuno

NOTA: in una partita a 2 giocatori, i 2 eserciti devono essere opposti: 1 Buono ed 1 Malvagio. Bisogna anche utilizzare un 3° esercito neutrale (vedi regole per partite a 2 giocatori, sotto).

5. Il giocatore #1, piazza UNO dei suoi battaglioni di fanteria in ogni suo territorio; il giocatore alla sua sx fa lo stesso e così via finchè tutti i Territori assegnati non siano occupati.
6. Ora il giocatore #1 piazza 1 battaglione di fanteria in UNO QUALSIASI dei territori rimasti liberi; il giocatore alla sua sx fa lo stesso e si continua in tal modo finchè non lo abbiano fatto tutti. Il piazzamento dei battaglioni di fanteria, 1 alla volta, continua finchè non sono stati occupati tutti i Territori.
7. Una volta che tutti i Territori contengono 1 battaglione di fanteria, ogni giocatore, a turno, continua a posizionare i suoi battaglioni 1 alla volta entro un qualsiasi Territorio che controlla.
8. Una volta che siano stati posizionati tutti i battaglioni di fanteria iniziali, piazzare il proprio Leader in uno dei Territori controllati.
9. Mettere assieme tutte le carte Territorio con l'aggiunta delle 2 carte jolly e poi rimescolare il mazzo completo mettendolo a faccia in giù vicino al tabellone.
10. In una partita a 2 giocatori, non vengono date carte Territorio all'inizio della partita. In una partita a 3 giocatori, si dà ad ogni giocatore 1 carta Territorio ed in una partita a 4 giocatori, ogni giocatore riceve 2 carte Territorio.
11. Rimuovere le carte Evento dal mazzo delle carte Avventura e dare 3 carte Avventura coperte ad ogni giocatore.
12. Aggiungere le carte Evento al mazzo delle carte Avventura, rimescolarlo e metterlo a faccia in giù vicino al tabellone.
13. Piazzare l'Unico Anello entro The Shire (Territorio sul tabellone).

OBIETTIVO DEL GIOCO

Fare il maggior numero di punti, prima che la Compagnia con l'Unico Anello lasci la Terra di Mezzo. Si ottengono punti per ogni Territorio occupato, per ogni regione controllata, per ogni carta giocata e per le fortezze possedute.

SEQUENZA DI GIOCO

IL TURNO

Tirare 1 dado per iniziare – il giocatore che ottiene il risultato più alto gioca per primo; il turno di gioco prosegue in senso orario; ci sono 5 fasi per turno:

1. RINFORZI
2. COMBATTIMENTO
3. REDISPOSIZIONE
4. PESCA DELLE CARTE
5. MOVIMENTO DELLA COMPAGNIA

RINFORZI

L'Esercito può rinforzarsi all'inizio del turno in 3 modi:

- ? TERRITORI OCCUPATI – Si riceve 1 battaglione di fanteria ogni 3 Territori controllati all'inizio del proprio turno. Anche occupando meno di 9 Territori si posizionano comunque e sempre 3 battaglioni sul tabellone.
- ? BONUS REGIONALI – Occupando un'intera Regione colorata della terra di Mezzo all'inizio del proprio turno, si ricevono ulteriori rinforzi come indicato nella tabella presente sulla mappa e qui sotto:

REGIONE	N° DI BATTAGLIONI DA RICEVERE
Arnor	7
Rhovanion	5
Rohan	4
Mirkwood	4
Eriador	3
Rhûn	2

Questi rinforzi sono in aggiunta a quelli ricevuti in base al punto precedente. Si continua a ricevere rinforzi per quella Regione fintanto che si continua a controllare ogni Territorio al suo interno.

- ? CARTE TERRITORIO – Si ricevono ulteriori rinforzi scambiando carte Territorio per battaglioni extra. Le carte Territorio vengono acquisite conquistando Territori (vedi COMBATTIMENTO, sotto). Si possono scambiare 3 carte di uno stesso tipo o 3 carte tutte diverse tra loro come ta bella qui sotto:

COMBINAZIONE DI CARTE TERRITORIO	N° DI RINFORZI
Fanteria + Fanteria + Fanteria	4
Cavalleria + Cavalleria + Cavalleria	6
Creatura + Creatura + Creatura	8
Fanteria + Cavalleria + Creatura	10

Si può scambiare un set di carte Territorio con dei rinforzi, ma solo durante la propria fase di Rinforzi. Se si hanno 5 carte Territorio in mano, si è obbligati a scambiarne 3 per avere rinforzi.

Se 1 delle carte che si sta scambiando presenta un Territorio che attualmente si controlla, si percepiscono 2 battaglioni bonus che dovranno essere piazzati nel Territorio in questione.

Piazzare le carte Territorio scambiate in una pila di scarti scoperti vicino al mazzo coperto. Quando si esauriscono le carte Territorio, rimescolare le carte scartate e riposizionarle coperte per avere un nuovo mazzo Territori.

Il n° TOTALE dei rinforzi che si possono ottenere è dato dalla somma dei 3 punti precedenti.

Con l'eccezione dei battaglioni bonus, è possibile mettere un n° qualsiasi di battaglioni di rinforzo in qualsiasi dei Territori occupati.

COMBATTIMENTO

Una volta disposti tutti i rinforzi, si può entrare in combattimento. E' possibile attaccare qualsiasi Territorio controllato da un altro giocatore che confini con uno dei propri Territori controllati o che vi sia unito da un ponte o da un porto.

Bisogna sempre possedere almeno 2 battaglioni nel Territorio da cui si sta attaccando, poiché almeno 1 battaglione deve sempre rimanere indietro.

Il n° MAX di battaglioni con cui si può attaccare in una volta è 3.

COME ATTACCARE:

1. Annunciare quale Territorio si ha intenzione attaccare e da quale Territorio parte l'attacco.
2. Dichiarare il n° di battaglioni con i quali si attacca. Almeno 1 battaglione di quel Territorio non può attaccare.
3. Tirare un n° di dadi rossi uguale al n° di battaglioni con cui si sta attaccando (1,2 o3).

COME DIFENDERSI:

Tirare un n° di dadi neri uguale al n° di battaglioni con cui si decide di difendersi (1 o 2). Se l'attaccante tira soltanto 1 dado, ci si può difendere solo con 1 dado.

RISULTATO DELLA BATTAGLIA:

Entrambi i giocatori, allo stesso tempo, tirano il n° di dadi che hanno scelto. Confrontare i risultati nella seguente maniera:

- confrontare i risultati più alti dell'attaccante e del difensore; il maggiore vince. Se sono uguali vince il difensore;
- fare lo stesso col secondo dado dei giocatori, qualora sia stato lanciato.

Chiunque perda ogni volta che vengono confrontati i risultati, deve rimuovere dal territorio in questione 1 battaglione per ogni lancio sconfitto e metterlo fuori dal tabellone.

Quando si è concluso un attacco ad un Territorio, qualunque sia il risultato, si può scegliere di continuare ad attaccare lo stesso territorio o di lanciare un nuovo attacco su un qualsiasi altro Territorio, fino a quando si ha disponibilità di un n° sufficiente di battaglioni adiacenti, per poterlo fare.

Se vittoriosi, è obbligatorio muovere, dentro il Territorio conquistato, un minimo di battaglioni pari a quelli impiegati nell'attacco finale Si può muovere un qualsiasi n° di battaglioni addizionali dal Territorio attaccante a quello conquistato, purchè almeno 1 battaglione venga lasciato indietro nel Territorio di partenza. E' possibile utilizzare questi battaglioni per continuare ad attaccare altri Territori limitrofi.

I LEADER:

Hanno capacità sia in attacco sia in difesa, ma non rappresentano un battaglione in senso stretto. Essi devono muoversi insieme ai battaglioni, eccetto che nella fase di REDISPOSIZIONE. Se si hanno battaglioni coinvolti in uno scontro ed è presente il Leader, si aggiunge +1 al proprio tiro di dadi più elevato.

Se un Leader viene impiegato in un combattimento che si conclude con la conquista di un Territorio, Egli, al termine del combattimento, deve necessariamente muoversi nel Territorio appena conquistato.

Se l'ultimo battaglione in un Territorio ove si trova anche il Leader viene sconfitto, il Leader è a sua volta eliminato e va rimosso dal tabellone. Se non si ha nessun Leader in gioco, il proprio Leader ritorna in uno dei Territori controllati, a scelta, alla fine del turno prima di pescare eventuali carte.

Si possono avere 2 Leader qualora se ne riceva un secondo in seguito all'effetto di una carta avventura; se si occupa un solo Territorio non si può posizionare il secondo Leader sulla mappa di gioco.

2 Leader della stessa armata non possono occupare il medesimo Territorio, ma un Leader può però attraversare un Territorio ove si trova un altro Leader dello stesso colore durante la fase di REDISPOSIZIONE.

DICHIARARE UNA MISSIONE COMPLETA:

Si può dichiarare una missione completa e ricevere il premio in qualsiasi momento durante la fase di COMBATTIMENTO o di REDISPOSIZIONE, muovendo il proprio Leader nel Territorio in questione. Una volta fatto ciò, il Leader deve rimanere in quel Territorio per il resto del turno, mentre i battaglioni presenti in quel Territorio possono continuare a muoversi normalmente (vedi CARTE AVVENTURA, sotto).

LE FORTEZZE:

Vengono considerate parte del Territorio in cui si trovano. Una Fortezza aumenta la difesa dei battaglioni che la occupano di +1 al dado più elevato del lancio difensivo. Per vedere i simboli delle Fortezze sulla mappa, si veda pagina 12 del manuale originale.

EFFETTO DI LEADER E FORTEZZA:

Il bonus al proprio dado più alto, dalla possibile combinazione dei diversi poteri addizionali, viene mostrato di seguito:

ELEMENTO	ATTACCO	DIFESA
Leader	+1	+1
Fortezza	0	+1
Leader & Fortezza	+1	+2

REDISPOSIZIONE

Una volta completati tutti gli attacchi che si desidera effettuare, si può muovere un qualsiasi n° di battaglioni e/o un Leader, da UN Territorio controllato ad un numero qualsiasi di altri Territori occupati. Tale movimento può attraversare un n° qualsiasi di Territori controllati. Non è possibile passare per Territori occupati da un altro giocatore o attraversare una montagna; è possibile superare un fiume mediante un ponte ed utilizzare normalmente i porti marittimi.

I Leader possono venir mossi senza essere accompagnati da un battaglione, ma non NON si può muovere un Leader che sia stato impiegato per dichiarare una missione completa in quel turno.

Ricordare che bisogna sempre lasciare almeno 1 battaglione nel Territorio da cui ci si muove.

POSIZIONARE UN LEADER:

Se non si ha un Leader in gioco alla fine del turno, si può posizionare un Leader in uno dei Territori che si controllano.

PESCA DELLE CARTE

Alla fine del turno, si potrebbe aver diritto di pescare una carta Territorio e/o una carta Avventura.

CARTE TERRITORIO:

Conquistando almeno 1 Territorio durante la fase di COMBATTIMENTO, si acquisisce il diritto di pescare la prima carta Territorio dal relativo mazzo. Si pesca solo 1 carta a prescindere dal n° di Territori conquistati.

CARTE AVVENTURA:

Se uno dei propri Leader ha conquistato un Territorio contenente un Centro di Potere oppure si è mosso in un Territorio che ne contiene uno, nel corso del turno, si può pescare una carta Avventura.

Scartare 1 carta Avventura qualora se ne posseggano più di 3.

Per quel turno, dopo che è stata pescata 1 carta Avventura, NON si può più giocare alcun tipo di carta eccetto quelle EVENTO.

Si può pescare solo 1 carta, non importa quanti Centri di Potere il proprio Leader abbia conquistato (vedi CARTE AVVENTURA, sotto, per dettagli su come giocare).

MOVIMENTO DELLA COMPAGNIA

La compagnia, rappresentata dall'Unico Anello, inizia il suo movimento nella The Shire. Al termine del turno di ogni giocatore, la Compagnia si sposta nel Territorio seguente lungo la sua rotta tratteggiata. Quando si trova in un Territorio con un simbolo di dado, bisogna tirare un dado prima di spostarla: il viaggio dell'Unico Anello prosegue soltanto se il risultato di questo lancio è MAGGIORE di 3; se il risultato è 3 o meno, la Compagnia e l'Anello rimangono in quel Territorio e bisogna lanciare nuovamente il dado alla fine del turno seguente.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando la Compagnia lascia le Dead Marshes con l'Unico Anello, la partita termina. Il giocatore con il maggior numero di punti vince.

Se un giocatore controlla tutti i Territori della Terra di Mezzo prima che la Compagnia lasci la mappa, quel giocatore viene dichiarato vincitore; se c'è un pareggio, il giocatore che controlla il maggior numero di Territori vince; se si verifica ancora una situazione di pareggio, il giocatore che controlla il maggior numero di Fortezze vince; se il pareggio persiste, il giocatore con il maggior numero di carte Avventura vince; se c'è ancora un pareggio, i giocatori appaiati, si divideranno il controllo della terra di Mezzo.

I PUNTI

Calcolare i punti nel modo seguente:

- ? 1 punto per ogni Territorio occupato;
- ? punti extra per il controllo di un'intera Regione, secondo quanto stabilito dalla tabella sulla mappa;

? 2 punti aggiuntivi per ogni Fortezza;

? punti extra come somma totale dei punti presenti nell'angolo in basso a dx delle carte Avventura giocate.

Le carte non giocate prima che la Compagnia dell'Anello abbandoni l'area di gioco, non contano per il risultato finale.

CARTE AVVENTURA

Si possono giocare tutte le carte Avventura che si può e vuole durante il proprio turno.

CARTE MISSIONE (danno punti):

Contengono missioni segrete; esse possono essere conservate fino a quando non vengono completate; per completare una missione, il proprio Leader deve arrivare al Centro di Potere presentato sulla carta, o catturando il Territorio o arrivandoci durante la fase di REDISPOSIZIONE. Bisogna dichiarare il completamento della missione e il premio ricevuto. Una volta che la missione è stata dichiarata compiuta, il Leader non può lasciare il Territorio in questione fino al turno seguente.

NOTA: alcune missioni, hanno premi differenziati per forze Buone e forze Malvagie; raccogliere il premio in base alla propria alleanza e tenere la carta Missione compiuta di fronte a se per ottenerne i punti al termine della partita.

CARTE POTERE (danno punti):

Si possono tenere e giocarle in un qualsiasi momento durante la fase di COMBATTIMENTO del proprio turno, a meno che non sia diversamente indicato sulla carta (alcune di queste sono giocabili durante il turno di un avversario o quando la Compagnia tenta di muoversi).

Una volta giocata la carta Potere, va tenuta di fronte a se poiché vale il numero di punti indicati entro il simbolo in basso a dx.

Si possono tenere in mano un massimo di 3 carte Avventura alla volta, se ne può pescare una quarta, ma poi si è obbligati a scartarne una. Le carte scartate o quelle non giocate durante il gioco, non valgono punti alla fine della partita.

CARTE EVENTO :

Hanno il simbolo della stella in alto a sx e vanno giocate immediatamente quando vengono pescate. Ma attenzione, possono essere positive come negative!! Una volta giocate, metterle fra gli scarti delle carte Avventura e pescarne un'altra dal medesimo mazzo.

LA PARTITA A 2 GIOCATORI:

Quando si gioca in due, uno dei giocatori deve utilizzare un Esercito Buono e l'altro un Esercito Malvagio; partecipa al gioco anche un terzo Esercito Neutrale.

1. Rimuovere le carte jolly dal mazzo dei Territori, separarli in Buoni, Malvagi e Neutrali e mescolarli separatamente.
2. Distribuire i Territori Buoni, Malvagi e Neutrali come da tabella:

N° del giocatore nella sequenza di gioco	N° di carte territorio da ricevere
1 (Esercito Buono)	9
2 (Esercito Malvagio)	9
3 (Esercito Neutrale)	14

3. Ogni giocatore piazza un battaglione di fanteria entro ogni suo Territorio. Ogni Territorio neutrale deve contenere 2 battaglioni;
4. Tirare il dado per vedere chi inizia; a turno partendo dal giocatore con il risultato più alto, piazza i suoi battaglioni uno alla volta nei rimanenti 10 Territori (5 ciascuno) fino a che ogni Territorio sulla mappa non abbia un battaglione sopra.
5. Il gioco prosegue esattamente allo stesso modo delle partite a 3 o 4 giocatori, con le seguenti eccezioni:
 - a. L'esercito neutrale, non riceve nessun Leader e nessuna carta Missione;
 - b. In battaglia l'esercito neutrale si difende soltanto. Si comporta alla stessa maniera contro ambedue i giocatori.
 - c. L'armata neutrale, non può attaccare né riposizionarsi.
 - d. La Compagnia, rappresentata dall'Unico Anello, non viene mossa dall'esercito neutrale.

GIOCARE A RISIKO NELLA MANIERA CLASSICA

Si può scegliere di giocare a Risiko nella maniera standard, senza le regole aggiuntive del Signore degli Anelli.

OBIETTIVO DEL GIOCO:

Essere il primo giocatore a conquistare tutti i Territori della terra di Mezzo.

1. Lasciare le carte Avventura, i Leader e l'Unico Anello nella scatola, in quanto non sono utilizzati in questa versione del gioco.
2. Disporre il tabellone sopra una superficie liscia.
3. Prendere il n° di battaglioni di fanteria appropriati per il n° dei giocatori, come segue:

Numero di giocatori	3	4
Numero di battaglioni	35	40

Per una partita a 2 giocatori, vedere le regole speciali per partite a 2 giocatori, sopra
4. Rimuovere le carte jolly dai Territori e mescolare quest'ultime; dare tutte le carte Territorio coperte ad ogni giocatore. Notare che in una partita a 4 giocatori, 2 giocatori riceveranno una carta più degli altri.
5. Tirare un dadoper vedere chi agisce per primo. Il giocatore con il tiro più alto, inizia schierando un battaglione in uno dei Territori presenti sulle sue carte. Il giocatore alla sx del primo giocatore mette a sua volta un battaglione e così via, fino a che tutti i Territori sono occupati.
6. Partendo di nuovo dal tiro più alto, ogni giocatore a turno può piazzare un battaglione aggiuntivo in uno dei suoi Territori fino a che tutti i battaglioni assegnati all'inizio della partita non siano posizionati sul tabellone.
7. Aggiungi le carte jolly nel mazzo dei Territori; rimescolare le carte e metterle a faccia in giù vicino al tabellone.
8. giocare esattamente come descritto sopra in SEQUENZA DI GIOCO, con le seguenti eccezioni:
9. Ignorare tutte le Fortezze ed i Centri di Potere.
10. Nella fase di REDISPOSIZIONE, essa può avvenire soltanto da uno dei Territori controllati ad un altro direttamente adiacente allo stesso.

VINCERE LA PARTITA:

La partita è vinta quando un giocatore, riesce a conquistare tutti i Territori della Terra di Mezzo.

PROMEMORIA DELL'ORDINE DEL TURNO DI RISIKO – IL SIGNORE DEGLI ANELLI

RINFORZI

1. Prendere un battaglione per ogni 3 Territori controllati;
2. prendere battaglioni aggiuntivi per le Regioni occupate totalmente;
3. scambiare carte Territorio con battaglioni extra;
4. posizionare i battaglioni ricevuti.

COMBATTIMENTO

1. Dichiarare l'attacco;
2. tirare i dadi per la battaglia, aggiungendo eventuali poteri speciali al lancio del dado; il dado più alto vince.
3. occupare il Territorio se l'attacco ha avuto successo;
4. continuare ad attaccare altri Territori se lo si desidera;
5. dichiarare Missioni Completate e ricevere il rispettivo premio.

REDISPOSIZIONE

1. Muovere i battaglioni e/o un Leader da un Territorio a qualsiasi altro occupato che sia direttamente collegato ad esso (opzionale);
2. dichiarare Missioni Completate e ricevere il rispettivo premio.

PESCA DELLE CARTE

1. Pescare una Territorio in caso di conquista di almeno un Territorio;
2. pescare UNA carta Avventura qualora il proprio Leader abbia conquistato o mosso su un Territorio contenente un Centro di Potere nel turno in corso (scartare una carta se ci si trova con più di 3 carte in mano).

MUOVERE LA COMPAGNIA

TRADUZIONE DELLE CARTE AVVENTURA

CARTE MISSIONE

Lo scudo nero indica il numero di battaglioni e di punti ricevuti se la missione è stata compiuta da un esercito Malvagio, mentre lo scudo argenteo indica il numero di battaglioni e di punti se la missione è stata compiuta da un esercito del Bene.

BREE	- FORNOST	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Amor
CARN DUM	- FORODWAITH	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Amor
DAGORLAD	- DEAD MARSHES	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Rhovanion
EDORAS	- GAP OF ROHAN	: pesca 1 carta Territorio extra alla fine del tuo turno (fino ad un massimo di 5 carte in mano)
ELVEN HALLS	- NORTH MIRKWOOD	: ricevi i battaglioni extra in qualsiasi Territorio
EREBOR	- ESGAROTH	: ricevi i battaglioni extra ad Esgaroth
EASTERLING ENCAMPMENT	- BROWN LANDS	: ricevi i battaglioni extra nelle Brown Lands
GATES OF MORIA	- EREGION	: ricevi i battaglioni extra ad Eregion
GREY HAVENS	- MITHLOND	: ricevi i battaglioni extra a Mithlond
HARLOND	- HARLINDON	: pesca 1 carta Territorio extra alla fine del tuo turno (fino ad un massimo di 5 carte in mano)
HOBBITON	- THE SHIRE	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Eriador
LOTHLORIEN	- LORIEN	: pesca 1 carta Territorio extra alla fine del tuo turno (fino ad un massimo di 5 carte in mano)
MOUNT GUNDABAD	- EASTERN ANGMAR	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Amor
RAUROS	- THE WOLD	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Rhovanion
THARBAD	- MINHIRIATH	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Rohan
WEATHERTOP	- WEATHER HILLS	: ricevi i battaglioni extra ovunque entro Amor

CARTE POTERE

A BALROG IS COME!	: da giocare quando la Compagnia sta per lasciare Moria. Forza la Compagnia a restare a Moria fino al prossimo turno, a prescindere dal risultato del tiro del dado.
AMBUSH	: <u>da giocare mentre si sta attaccando un Territorio</u> . Guadagna 3 battaglioni extra da piazzare nel Territorio da cui si sta attaccando.
BOROMIR TRIES TO SEIZE THE ONE RING	: <u>da giocare quando la Compagnia tenta di lasciare un Territorio</u> . Forza la Compagnia a restare nello stesso Territorio fino al prossimo turno, a prescindere dal risultato del tiro del dado.
BORNE TO ANOTHER PLACE	: da giocare all'inizio del turno. Muovi uno dei tuoi Leader in uno dei Territori che controlli; il Leader può continuare normalmente il proprio turno.
COURAGE ALONE WILL NOT SAVE YOU!	: da giocare come risposta ad un attacco nemico verso uno dei <u>propri Territori</u> . Guadagna 4 battaglioni extra nel Territorio che sta venendo attaccato.
DANGEROUS CROSSING	: da giocare quando la Compagnia tenta di lasciare un <u>Territorio</u> . La Compagnia deve tirare 1 dado e fare più di 3 per lasciare il Territorio in cui si trova. Se si trova già in un Territorio ove si richiede il lancio del dado, aggiungi 1 al numero richiesto; un risultato di 6 è sempre un successo.

GOLLUM

: da giocare quando la Compagnia tenta di lasciare un Territorio. La Compagnia deve tirare 1 dado e fare più di 3 per lasciare il Territorio in cui si trova. Se si trova già in un Territorio ove si richiede il lancio del dado, aggiungi 1 al numero richiesto; un risultato di 6 è sempre un successo.

GRIMA WORMTONGUE

: da giocare mentre si sta attaccando un Territorio. Rimuovi fino a 2 battaglioni nemici dal Territorio che stai attaccando ed aggiungi quel numero ai tuoi battaglioni attaccanti.

KNIFE IN THE DARK

: da giocare quando la Compagnia tenta di lasciare un Territorio. La Compagnia deve tirare 1 dado e fare più di 3 per lasciare il Territorio in cui si trova. Se si trova già in un Territorio ove si richiede il lancio del dado, aggiungi 1 al numero richiesto; un risultato di 6 è sempre un successo.

MOVE BY NIGHT

: da giocare dopo l'ultimo attacco del tuo turno. Fai fino a 3 REDISPOSIZIONI alla fine del tuo turno.

THE ENEMY IS AT HAND!

: da giocare mentre si sta attaccando un Territorio con una Fortezza. La Fortezza perde il suo vantaggio di +1 fino alla fine di questo combattimento.

THE WAY IS UNDER THE MOUNTAINS

: da giocare all'inizio di un attacco. Una delle tue armate può attaccare da un qualsiasi Territorio adiacente ad una montagna verso un qualsiasi altro Territorio che sia adiacente alla stessa montagna.

VIOLENT STORMS

: da giocare mentre sta avvenendo un attacco via mare verso un Territorio con un Porto. Distruggi fino a 3 dei battaglioni attaccanti istantaneamente.

YOU SHALL NOT PASS!

: da giocare all'inizio del proprio turno. Scegli un ponte da bloccare fino all'inizio del tuo prossimo turno. Nessun battaglione può attraversare il ponte a meno che non sia accompagnato da un Leader.

CARTE EVENTO (da giocare immediatamente)

APPOINT A SECOND LEADER

: piazza un secondo Leader in un qualsiasi Territorio tra quelli che controlli. Se possiedi già 2 Leader scarta questa carta.

RAIDERS

: pesca le prime 3 carte Territorio; metà dei battaglioni in ognuno di questi Territori sono distrutti; arrotonda ogni perdita per difetto.

THE ENTMOOT

: se Fangorn è controllata da una forza del Bene, quel giocatore riceve 2 battaglioni extra in quel Territorio; se Fangorn è controllata da una forza Malvagia, quel giocatore vi perde 2 battaglioni (1 battaglione deve sempre comunque rimanervi).

THE MUSTERING OF MIDDLE-EARTH

: pesca le prime 3 carte Territorio; ogni giocatore che occupa uno di questi Territori vi riceve 3 rinforzi.

THEY'VE BROUGHT A CAVETROLL

: se Moria è controllata da una forza Malvagia, quel giocatore riceve 2 battaglioni extra in quel Territorio; se Moria è controllata da una forza del Bene, quel giocatore vi perde 2 battaglioni (1 battaglione deve sempre comunque rimanervi).

WINTER STORMS

: pesca le prime 3 carte Territorio; Nessun giocatore può attaccare da o verso uno di questi Territori fino all'inizio del tuo prossimo turno.