

le imperdibili collezioni di **OGGI**

la nuova

GIOCOTECA

Conquistare il mondo... per gioco

2

STORIA DI UN
SUCCESSO
NATO PER CASO

STRATEGIA



RisiKo!

: LE REGOLE DEL GIOCO

NON PERDERE LA PROSSIMA SETTIMANA **SCARABEO**



In edicola dal 12 gennaio

Le imperdibili collezioni di
OGGI - Giochi in scatola
Direttore responsabile
Andrea Monti
Reg. Trib. di Milano n. 466
del 17/07/2008

Realizzazione editoriale:
AG MEDIA Srl, Milano
Coordinamento:
Elisabetta Versace
Grafica e impaginazione:
Romina Grasselli

Stampato nell'anno 2010
presso ERRESTAMPA
via Portico 27
24050 Orio al Serio (Bg)

CONQUISTARE IL MONDO... PER GIOCO

Pensate agli scacchi, anche a quelli cinesi, alla dama, al go, alla battaglia navale: sono tutti giochi che nascono come **schemi di battaglie, nei quali la strategia svolge un ruolo primario.**

La simulazione degli scenari di guerra si perde nella notte dei tempi dei giochi, e si ritrova anche oggi in giochi di grande successo come Risiko!.

I moderni *wargames*, giochi strategici che ricostruiscono eventi militari storici o immaginari, affondano le loro radici in un'epoca relativamente recente. Sono stati i prussiani, nel Settecento, a mettere a punto le prime "simulazioni" per sopperire con la preparazione teorica alle ridotte dimensioni del loro esercito.

Dalla strategia bellica vera e propria a quella ludica il passo è stato breve: nell'Ottocento a Oxford c'è traccia del primo club non militare di giochi di guerra, che riuniva gli appassionati di grandi battaglie della storia, desiderosi di ripercorrere attorno a un tavolo le gesta dei più famosi condottieri.

Nel corso del Novecento il fenomeno è andato via via diffondendosi fino a giungere, nel 1952, a Tactics, il primo *wargame* realizzato per il mercato di massa con tanto di pedine, mappe e, soprattutto, regole alla portata di tutti.

Il clima della guerra fredda, in cui il confronto fra superpotenze si espande

sullo scacchiere internazionale, invadendo anche l'immaginario collettivo popolare, è probabilmente all'origine dello straordinario successo di Risiko!. Questo gioco coinvolge subito migliaia di persone che, nell'atmosfera rassicurante di una serata fra amici, scoprono il fascino della strategia e il gusto per la conquista. **La guerra, solo per gioco, diventa un'occasione costruttiva** per imparare a far trionfare le proprie iniziative, per rinsaldare amicizie incontro dopo incontro, al rinnovarsi degli scontri e delle battaglie combattute su territori più o meno esotici per conquistare il mondo.



*«La guerra non è altro
che un duello su vasta scala»*

Carl von Clausewitz

STORIA DI UN SUCCESSO NATO PER CASO

INTITOLATO IN ORIGINE "La conquista del mondo", si può ben dire che Risiko! sia nato per gioco. Si tratta della creazione del regista francese Albert Lamorisse per il proprio figlio Pascal, e viene lanciato nei primi anni Sessanta con un sistema di regole abbastanza semplice e un obiettivo tanto elementare quanto assoluto: l'occupazione di tutti i territori presenti sul tabellone.

FIN DALLE PRIME BATTUTE il gioco incontra un buon successo, ma solo quando viene reso più articolato con l'introduzione di obiettivi intermedi, come la conquista di un certo numero di territori, o l'assoggettamento di alcuni continenti, fa centro nel cuore degli appassionati di strategia, che lo trasformano in un vero culto, grazie anche al nome più accattivante di "Risk".

QUANDO IL GIOCO VIENE IMPORTATO IN ITALIA, con il nome di Risiko!, conosce ulteriori modifiche nel regolamento rispetto alle edizioni degli altri Paesi. Oltre ai carri armati, viene infatti introdotta anche la "difesa a tre dadi" (nella versione francese sono al massimo due) con l'intento di aumentarne il livello tattico.

✱ **NORD AMERICA:**
Alaska, Territori del Nord Ovest,
Groenlandia, Alberta, Ontario,
Quebec, Stati Uniti Occidentali,
Stati Uniti Orientali e America
Centrale



✱ **SUD AMERICA:**
Venezuela, Perù,
Brasile e Argentina

*«Chi teme d'essere
conquistato è prossimo
alla sconfitta»
Napoleone Bonaparte*



I TERRITORI

I 6 CONTINENTI sono divisi
in 42 TERRITORI, rispettivamente:

✦ EUROPA:

Islanda, Scandinavia,
Gran Bretagna,
Europa Settentrionale,
Europa Occidentale,
Europa Meridionale
e Ucraina



✦ ASIA:

Urali, Siberia, Cita
Jacuzia, Kamchatka,
Giappone, Mongolia,
Afganistan,
Medio Oriente,
India, Cina e Siam



✦ AFRICA:

Africa del Nord,
Egitto, Congo,
Africa Orientale, Africa
del Sud e Madagascar



✦ OCEANIA:

Indonesia, Nuova
Guinea, Australia
Orientale e Australia
Occidentale



Risiko!

STRATEGIA

Tattica, strategia e... fortuna

In una partita a Risiko! la conoscenza delle tecniche fondamentali del gioco non è sufficiente ad assicurare il risultato: abilità e fortuna hanno un peso importante ai fini della vittoria. Un suggerimento è di **non affidarsi sempre alla medesima tattica**,

dato che il gioco è condizionato non solo dalla disposizione iniziale delle proprie armate, ma anche da come evolve la partita. Questo vale ancora di più se avete un gruppo di amici abituale con cui giocare.



PREVEDERE LE MOSSE DEGLI AVVERSARI

Con un po' di pratica scoprirete che è possibile prevedere alcune delle mosse degli altri giocatori e prepararsi di conseguenza. Per prima cosa cercate di intuire gli obiettivi degli avversari per esclusione, oppure cogliendo alcuni segnali. Questi vengono di regola dai territori di minore importanza che compaiono in meno obiettivi. Nelle fasi preliminari è possibile avere qualche informazione dalla disposizione dei carri armati, mentre altre indicazioni vengono dai primi attacchi e da quelli che appaiono maggiormente mirati. Questa indagine va comunque condotta con grande prudenza: il bluff è sempre dietro l'angolo.

Con un po' di pratica scoprirete che è possibile prevedere alcune delle mosse degli altri giocatori: per prima cosa cercate di intuire gli obiettivi degli avversari

DIFESA O ATTACCO?

Risiko! è un gioco nel quale è bene saper dosare prudenza e attacco. A volte è bene stare sulla difensiva, mentre in altri momenti è fondamentale non temporeggiare e scatenare attacchi anche rischiosi. In base all'andamento del gioco, un buon giocatore deve saper valutare quando convenga modificare il proprio atteggiamento, considerando non solo la situazione attuale, ma anche quella che si prospetta in base alla probabili mosse degli altri giocatori.

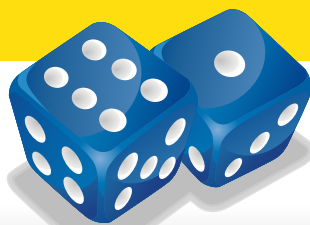


Avere tanti territori: forza o debolezza?

AVERE MOLTI TERRITORI può sembrare un vantaggio rispetto ad averne pochi, dato che in generale significa avere più armate e più rinforzi. Inoltre, conquistare più territori permette anche di togliere punti agli avversari, allontanandoli dal loro obiettivo o facendoci avvicinare al nostro. Eppure, in determinate situazioni, può essere vero l'opposto!

QUANDO SIAMO ANCORA LONTANI dalla fine della partita, o siamo in situazione di stallo e ci sono pochi attacchi, spesso conviene raccogliere le forze e rinforzare i territori invece di allargarsi troppo presto. Gli altri giocatori saranno meno invogliati ad attaccare i nostri territori ben difesi.

OLTRE AL NUMERO DI TERRITORI è importante il numero di armate attive e disponibili per un eventuale attacco.



LE NICCHIE

Una delle tattiche di gioco più utilizzate dagli esperti consiste nel creare le cosiddette "nicchie", cioè **territori che non confinano con alcun avversario e possono pertanto essere difesi con un solo carro**. Tutti i territori sulla plancia di gioco possono servire a questo scopo, ma i più interessanti sono quelli con il coefficiente di difendibilità più basso. **Concentrare il maggior numero possibile di armate sul minor numero di territori significa creare fronti di difesa particolarmente efficaci.**

Esempio: il Giappone e il subcontinente asiatico

Il Giappone confina con i territori della Kamchatka e della Mongolia, i quali, a loro volta, confinano con altri 5 territori. **La conquista di Giappone, Kamchatka e Mongolia** consente di creare in Giappone una "sacca" difensiva valida, ma facilmente esposta a eventuali contrattacchi. Per questo, se un giocatore possiede in partenza il Giappone e uno dei due stati adiacenti, può considerare la conquista dell'altro stato come un obiettivo strategicamente importante, soprattutto come **base di partenza per la conquista del cosiddetto "subcontinente asiatico"**, un gruppo di 6 territori che comprende anche, Siberia, Jacuzia e Čita. Si tratta di un insieme di territori che può essere efficacemente difeso concentrando le proprie armate in Siberia, Kamchatka e Mongolia, a protezione di attacchi che possono arrivare solo da Urali, Cina e Alaska. **Una volta occupato il subcontinente asiatico, è consigliabile rafforzarne i confini** per mettersi al riparo da probabili contrattacchi e utilizzarlo come base di partenza per proseguire nella conquista dell'Asia, o effettuare lo sbarco sul continente nordamericano, attraverso l'Alaska.



REGOLE del gioco

Per 3-4 giocatori



RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO E VITTORIA

Vince chi per primo, durante il proprio turno di gioco, raggiunge l'obiettivo segreto indicato sulla carta "Obiettivo", ricevuta all'inizio della partita. Gli obiettivi che prevedono l'eliminazione di tutte le armate di un determinato colore vengono raggiunti solo se a eliminare l'ultima armata di quel colore è il giocatore che deve raggiungere quell'obiettivo. Se il colore indicato non dovesse essere in gioco (perché state giocando in 3 o perché è stato eliminato da un altro), l'obiettivo segreto da raggiungere diventa quello di conquistare 24 territori.

Preparazione del gioco

PRIMA DI INIZIARE

- 1. Dalle 44 carte "Territorio" togliete momentaneamente quelle raffiguranti i jolly (sono le due carte sulle quali sono presenti i tre simboli del Fante, del Cannone e del Cavaliere) e mischiate il mazzo.**
- 2. Mischiate le 10 carte "Obiettivo" e distribuitene una a testa a ciascun giocatore (ogni giocatore deve tenere segreta agli altri la propria carta "Obiettivo")**
- 3. Sorteggiate chi sarà il primo ad iniziare e distribuite tutte le 42 carte "Territorio" in senso orario una per ogni giocatore fino ad esaurimento del mazzo, partendo dal giocatore sorteggiato.**
- 4. Ogni giocatore colloca sui territori indicati sulle carte che ha ricevuto 2 carri presi dalla propria dotazione iniziale.**
- 5. Quando tutti i territori sono stati occupati, mischiate con cura le carte "Territorio" alle quali avrete aggiunto anche i due jolly.**
- 6. Il primo di mano inizia la partita.**

Attenzione!

Le regole di questa edizione speciale di Risiko! sono leggermente diverse da quelle del gioco originale, perché la dotazione di pezzi è diversa da quella che si può trovare nella confezione classica. Anche se siete già esperti di Risiko!, vi consigliamo di leggere attentamente il regolamento.

componenti

- una plancia di gioco ripiegata
- 54 carte suddivise in carte "Territorio" (44 in totale) e carte "Obiettivo" (10)
- 6 dadi (3 rossi e 3 blu)
- armate: 300 Carramatini-EG® (75 per colore)
- 20 bandierine (5 per colore); ogni bandierina vale 10 armate
- regolamento



Come si gioca ?

Ogni giocatore, per vincere, deve raggiungere l'OBIETTIVO SEGRETO indicato sulla propria carta. L'obiettivo può essere raggiunto solo durante il proprio turno di gioco. Il turno di ogni giocatore è suddiviso in alcune fasi che devono essere svolte nell'esatto ordine indicato:

1) RINFORZI

Il giocatore ottiene un numero di carri di rinforzo pari a un terzo del numero dei territori che controlla, arrotondando sempre per difetto. Se un giocatore controlla tutti i territori di un continente ottiene, in aggiunta, anche i rinforzi indicati sulla plancia di gioco nella tabella intitolata "Armate". In questa fase il giocatore può anche giocare un tris di carte e ottenere i rinforzi supplementari indicati nel paragrafo "i tris di carte".

Il giocatore è libero di disporre i suoi rinforzi dove desidera all'interno dei propri territori.

2) COMBATTIMENTO

Il giocatore di turno può attaccare un territorio nemico che si trovi adiacente a uno dei propri seguendo le regole indicate in seguito. Se il giocatore ha la possibilità di sferrare almeno un attacco in superiorità numerica lo deve fare. Un giocatore però non è obbligato a sferrare più di un attacco a turno.

3) SPOSTAMENTO STRATEGICO

Il giocatore può muovere quante armate vuole tra due suoi territori adiacenti (alcuni territori sono collegati da linee tratteggiate, fra questi la Kamchatka e l'Alaska, che si trovano alle due estremità della plancia).

Lo spostamento strategico sancisce la fine del turno del giocatore. Al termine del turno, su ciascun territorio controllato dal giocatore non vi possono essere più di 10 carri.

4) ACQUISIZIONE CARTA

Se il giocatore, nel suo turno di gioco, ha conquistato ALMENO un territorio nemico, ha diritto a pescare la prima carta del mazzo e aggiungerla a quelle in suo possesso. Un giocatore può ottenere una sola carta a turno, indipendentemente dal numero di territori conquistati. Un giocatore non può mai avere più di 7 carte in mano.

i tris di carte

Durante la partita i giocatori acquisiscono delle carte sulle quali è riportato un simbolo (Fante, Cannone e Cavaliere). Durante la fase dei rinforzi è possibile scambiare un tris di carte per ottenere dei rinforzi supplementari. I tris validi sono indicati nella tabella. Un giocatore non può cambiare più di un tris a turno.

=	
3 Cannoni	4 carri
3 Fanti	6 carri
3 Cavalieri	8 carri
1 Fante 1 Cannone 1 Cavaliere	10 carri
1 Jolly e 1 Coppia (qualsiasi simbolo)	12 carri
Per ogni territorio raffigurato sulle carte che compongono il tris occupato delle armate del giocatore	2 armate supplementari

REGOLE del gioco



Combattimenti

I combattimenti avvengono da un territorio controllato dal giocatore di turno verso un territorio nemico adiacente. Per adiacente si intende un territorio confinante, oppure collegato dalle linee tratteggiate. Per esempio la Kamchatka confina con l'Alaska.

Per poter effettuare un attacco, sul territorio attaccante devono esserci almeno due carri, uno dei quali dovrà sempre essere considerato di "guarnigione" e non potrà partecipare ad alcuna battaglia. Questa limitazione è valida solo per l'attaccante.

L'attacco è suddiviso in una serie di "battaglie" alle quali possono partecipare fino a un massimo di 3 carri, sia dell'attaccante sia del difensore. L'attaccante e il difensore hanno l'obbligo di utilizzare sempre il maggior numero di carri possibile.

Una volta dichiarato il territorio attaccante e il territorio attaccato, il giocatore di turno prende i dadi rossi e il difensore i dadi blu. Entrambi lanciano un dado per ogni carro coinvolto nella battaglia e poi ordinano i punteggi ottenuti in modo decrescente (quindi dal più alto al più basso).

Si confrontano i punteggi due a due: il punteggio più alto prevale e l'avversario perde uno dei propri carri coinvolti nella battaglia, ma in caso di parità prevale il difensore.

ESEMPIO 1

Battaglia fra 3 attaccanti e 3 difensori

ATTACCO	DIFESA	
5	5	L'attaccante perde un carro
5	4	Il difensore perde un carro
2	3	L'attaccante perde un carro

ESEMPIO 2

Battaglia fra 3 attaccanti e 2 difensori

ATTACCO	DIFESA	
6	5	Il difensore perde un carro
4	4	L'attaccante perde un carro
3		Il punteggio più basso non viene considerato

Se il difensore perde tutti i carri posti in difesa, l'attaccante ha l'obbligo di occupare il territorio appena conquistato con tutti i carri usati nell'ultimo attacco (di norma 3), ma può, se lo desidera, invaderlo anche con altri carri presenti sul territorio attaccante.

Volendo, il territorio appena conquistato può essere utilizzato per un nuovo attacco.

Ricordate che al termine del vostro turno non potrete mai avere più di 10 carri su ogni territorio in vostro possesso.

RisiKo!

Risiko! è un gioco di strategia

*che promuove valori
quali l'amicizia, il divertimento,
la partecipazione*



*Conquista il mondo...
per gioco!*



il piacere di giocare insieme

le imperdibili collezioni di **OGGI**

€ 8.90 più il prezzo della rivista