

10+

C2322



GUÍA DEL JUEGO

0720C2322_105

RISK, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. © 2016 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1. Bloque 3. Planta 5.ª. Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella (Valencia). NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

HASBROGAMING.COM



INTRODUCCIÓN

En RISK, el objetivo es simple: conquistar los territorios de tus enemigos moviendo tus tropas de un lugar a otro y participando en batallas. Dependiendo del resultado de los dados, derrotarás a tu enemigo o serás derrotado. Si derrotas a todas las tropas de tu enemigo en un territorio, habrás conquistado ese territorio y estarás un paso más cerca de conquistar el mundo.

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Si es la primera vez que juegas a RISK y quieres conocer todos los detalles, comienza en la página 3.

Si quieres ir al grano y empezar a jugar, comienza en la página 5. Hay cuatro maneras de jugar:

JUEGO 1: RISK Misión Secreta (página 5)

JUEGO 2: RISK Clásico (página 12)

JUEGO 3: RISK para 2 jugadores (página 13)

JUEGO 4: RISK Capital (página 14)



CONTENIDO:

Tablero • 6 ejércitos de madera • 57 cartas RISK • caja de cartas • 5 dados • 6 baúles de guerra • guía del juego

UNA MIRADA A TU JUEGO

EL TABLERO

El tablero es un mapa de 42 territorios separados en seis continentes (cada continente tiene un color diferente). Los números a lo largo de los laterales del tablero representan el número de tropas que recibes por cada grupo de cartas intercambiado.



Algunos territorios están conectados unos a otros por una frontera o por una línea marítima.

LOS EJÉRCITOS

Hay 6 ejércitos completos, cada uno con dos tipos de tropas:

Infantería (vale 1 tropa) y Artillería (vale 10 tropas).

Empezarás el juego utilizando peones de Infantería, pero a medida que recibes más tropas, puedes ahorrar espacio intercambiándolas por peones de Artillería.



Infantería = 1 tropa



Artillería = 10 tropas

LOS DADOS

Utiliza los rojos cuando ataques y los azules cuando defiendas.



Dados de ataque



Dados de defensa

CARTAS RISK

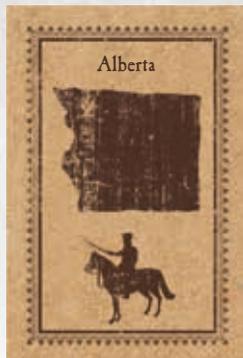
Hay:

42 CARTAS DE TERRITORIO

Cada una muestra el nombre de un territorio y la imagen de Infantería, Caballería o Artillería.



Infantería



Caballería



Artillería

2 COMODINES

Cada uno muestra la imagen de los tres tipos de tropa.



13 CARTAS DE MISIÓN SECRETA



Nota: Las 13 cartas de Misión Secreta se utilizan únicamente si estás jugando a RISK Misión Secreta. Para el resto de los juegos, saca las cartas de Misión Secreta.

JUEGO 1: RISK Misión Secreta (3-6 jugadores)

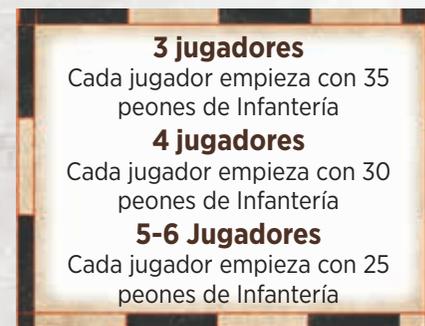
En RISK Misión Secreta, se trata de una carrera para completar una misión... que solo tú conoces.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en completar la misión secreta descrita en su carta de Misión Secreta.

PREPARACIÓN

1. Primero cada jugador elige un ejército. Luego se determina cuántas tropas recibe cada jugador para empezar el juego, dependiendo del número de jugadores.



2. A continuación, se elige a un jugador para que sea el General. El General entonces separa las 13 cartas de Misión Secreta del resto. Si hay menos de cinco jugadores, el General también quita las cartas de Misión Secreta que se refieren a los ejércitos de los colores no elegidos y las vuelve a colocar en la caja. Por ejemplo, si el ejército verde no ha sido elegido, el General quitaría la carta de Misión Secreta que se refiere al ejército verde.

3. El General baraja las cartas de Misión Secreta y, empezando por la izquierda, reparte una carta boca abajo a cada jugador. Las otras cartas de Misión Secreta se vuelven a colocar dentro de la caja, incluido el General, puede mirarla.

4. Ahora, el General saca los dos comodines de las cartas de territorio, las baraja, y reparte todas las cartas de territorio, empezando por el jugador de la izquierda. (En un juego de 5 o 6 jugadores, dos jugadores recibirán una carta extra). Estas cartas representan los territorios que ocupa cada jugador al principio del juego.

5. Luego, cada jugador coloca un peón de Infantería en cada uno de los territorios que se le ha entregado.

6. Cuando los 42 territorios han sido reclamados, los jugadores (comenzando por el más joven) se turnan para colocar un peón adicional de Infantería en cualquiera de sus territorios hasta que todos los jugadores hayan colocado todos sus peones de Infantería iniciales. (Nota: No hay límite al número de tropas que puedes colocar en un mismo territorio. Puedes colocar muchas en un territorio y pocas en otros. Como en muchas cosas, en RISK todo depende de ti).

7. Ahora el General recoge todas las cartas de territorio, introduce los dos comodines en el montón, lo baraja y lo coloca, boca abajo, junto al tablero.

8. Ya está todo preparado para el primer turno. Cada jugador lanza un dado y quien saque el número más alto empieza.

CÓMO JUGAR

En cada turno, harás tres cosas, en este orden:

1. Recibes tropas de refuerzo y colócalas en el tablero.
2. Ataca (si quieres).
3. Haz maniobras con tus tropas (si quieres).

Veamos estas acciones en detalle.

1. RECIBE TROPAS NUEVAS

Al comienzo de cada turno (incluido el primero), recibirás tropas nuevas. Esto se basa en:

- A. El número de territorios que ocupes.
- B. El valor de los continentes que controles.

TERRITORIOS

Primero, cuenta el número de territorios que ocupas actualmente; luego divide el total entre tres (ignora los decimales). El resultado es el número de tropas que recibes. Coloca las tropas de refuerzo en cualquier territorio que ya ocupes. (Puedes distribuirlas de la forma que quieras).

Nota: Siempre recibirás al menos 3 tropas en cada turno, incluso si ocupas menos de 9 territorios.

CONTINENTES

También recibirás tropas de refuerzo por cada continente que controles. (Para controlar un continente, debes ocupar todos sus territorios al comienzo de tu turno). Para saber el número exacto de tropas de refuerzo que recibirás por cada continente, consulta el icono de bonificación por continente situado sobre el nombre de cada continente en el tablero (mira el ejemplo a la derecha). Ahora puedes colocar estas tropas de refuerzo en cualquiera de los territorios que ya ocupas.

EJEMPLO:

Ocupas 11 territorios = recibes 3 tropas de refuerzo

Ocupas 14 territorios = recibes 4 tropas de refuerzo

Ocupas 17 territorios = recibes 5 tropas de refuerzo



2. ATACA

A continuación, tras colocar tus tropas de refuerzo, decide si quieres atacar. Si quieres hacerlo, tu objetivo es capturar cualquier territorio enemigo derrotando todas las tropas adversarias que encuentres. Estas batallas se luchan lanzando los dados.

Si decides atacar:

- Solo puedes atacar un territorio que comparta una frontera con alguno de tus territorios o que esté conectado por una línea marítima (una línea de puntos). Fíjate que Alaska está conectada a, y puede atacar, Kamchatka.
- Puedes atacar solo un territorio a la vez, y puedes hacerlo únicamente desde un territorio al mismo tiempo.
- Siempre debes tener al menos dos tropas en el territorio desde el que atacas.
- Después de tu ataque inicial, puedes continuar atacando hasta que hayas eliminado todas las tropas adversarias en el territorio, o puedes cambiar tu ataque a un territorio diferente. Puedes atacar tan a menudo como quieras, y puedes atacar tantos territorios como quieras en un turno. Depende de ti.

LA BATALLA:

1. Primero, coge el número de tropas con las que quieras atacar y desplázalas hasta el territorio atacado. Puedes atacar con un máximo de tres tropas; no importa cuántas tropas tengas en un territorio, solo puedes atacar con una, dos o tres tropas.

Una regla importante para recordar: nunca puedes dejar un territorio vacío. Siempre debes dejar al menos una tropa atrás para protegerlo.



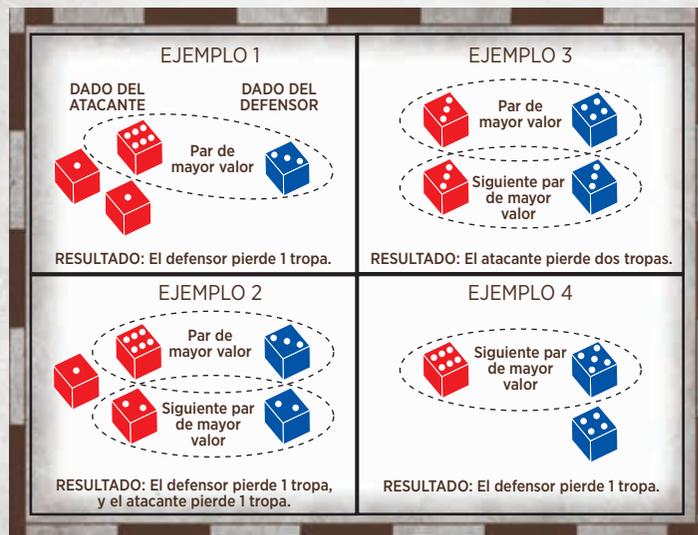
2. Luego, el defensor elegirá usar una o dos tropas para defender su territorio. No importa cuántas tropas tenga en un territorio, el defensor solo puede defender con una o dos. A diferencia del atacante, el defensor puede utilizar hasta su última tropa en la batalla; no necesita dejar una atrás.
Nota: Tanto si eres el atacante o el defensor, cuantos más dados lances, más oportunidades tendrás de ganar la batalla. Sin embargo, esto también aumenta el número de tropas que puedes perder.
3. ¡Comienza la batalla! El atacante tira un dado rojo por cada tropa de ataque, y el defensor tira un dado azul por cada tropa de defensa. Ambos jugadores deben tirar al mismo tiempo.

¿QUIÉN GANA LA BATALLA?

Es fácil: comparad el dado de ataque de mayor valor con el dado de defensa de mayor valor. Por cada dado de ataque que sea mayor, el defensor pierde una tropa del territorio atacado. Pero si el dado de defensa es mayor, el atacante pierde una tropa del territorio desde el que ataca. (Las tropas derrotadas se vuelven a poner con el resto de las tropas que no están en el tablero). Si habéis lanzado un número desigual de dados, los números inferiores se ignoran.

Notas:

- En caso de empate, el defensor siempre gana.
- El atacante nunca puede perder más de dos tropas en una sola tirada.
- Si el defensor tiene una o más tropas en el territorio después del ataque, cualesquiera tropas atacantes supervivientes regresan al territorio desde el que atacaron. Sin embargo, el atacante puede atacar de nuevo, si quiere.



CAPTURA TERRITORIOS

Si destruyes todas las tropas adversarias en un territorio, conquistas ese territorio y debes mantener todas las tropas que sobrevivieron a la batalla en el territorio. También puedes mover más tropas desde el territorio atacante, si quieres.

Recuerda: siempre tienes que dejar al menos una tropa atrás cuando ataques.

No olvides que puedes atacar tantas veces como quieras en un turno, **incluso si tu primer ataque no tuvo éxito**. De ti depende cuántas veces y cuántos territorios diferentes quieres atacar.

TERMINA TU ATAQUE

Cuando hayas terminado de atacar, si has capturado al menos un territorio, cogerás la carta de territorio de arriba del montón de reparto. (Para saber más sobre las cartas de territorio, mira la página 10.) Luego, puedes hacer maniobras con tus tropas.

3. HAZ MANIOBRAS CON TUS TROPAS

No importa lo que hayas hecho en tu turno, si quieres, puedes terminar tu turno haciendo maniobras con tus tropas. Querrás hacerlo para colocar tus tropas en una posición defensiva mejor o para preparar futuros ataques.

Nota: No es necesario que ganes una batalla ni que intentes un ataque para hacer maniobras con tus tropas. Puedes hacerlo al final de cada turno.

Para hacer maniobras con tus tropas, mueve tantas tropas como quieras desde uno (y solo uno) de tus territorios a otro (solo uno) de tus territorios conectados. Los territorios se consideran conectados si todos los territorios que hay entre ellos también están bajo tu control, creando una cadena de territorios conectados. No puedes atravesar territorios enemigos.

No olvides: Cuando muevas tus tropas de un territorio a otro, siempre debes dejar al menos una tropa atrás como protección.

Después de terminar de maniobrar con tus tropas, tu turno ha terminado. Pasa los dados al siguiente jugador.

Nota: Todas las tropas con las que maniobres deben terminar en el mismo territorio.



CÓMO GANAR TROPAS ADICIONALES

Además de recibir nuevas tropas en base al número de territorios y continentes que controles, puedes recibir incluso más tropas intercambiando cartas de territorio.

CARTAS DE TERRITORIO

Si durante tu turno conquistas un territorio enemigo, cogerás una carta de territorio de la parte de arriba del montón. (Solo obtienes una carta, incluso si has conquistado varios territorios).

Tienes que intentar conseguir grupos de tres cartas en cualquiera de las siguientes combinaciones:



3 cartas del mismo tipo de tropa

Cuando consigas un grupo de tres cartas de territorio, puedes intercambiarlas al comienzo de tu próximo turno por tropas de refuerzo. Consigues más tropas dependiendo de cuántos grupos hayáis intercambiado, independientemente de quién los haya intercambiado. (Mira el cuadro a la derecha).

Tras el sexto grupo intercambiado, cada grupo adicional intercambiado aumenta el número de tropas en cinco. Por ejemplo, el séptimo grupo intercambiado valdrá 20 tropas, el octavo 25 tropas, y así sucesivamente.

Recuerda: “primer” y “segundo” grupo, etc., se refiere a grupos intercambiados por cualquier jugador durante el juego. Por ejemplo, si intercambias el tercer grupo del juego, recibes ocho tropas, incluso si es el primer grupo que intercambias tú.
Nota: Si tienes cinco o seis cartas al principio de tu turno, debes intercambiar al menos un grupo, y puedes intercambiar otro grupo si lo tienes.

Como consulta rápida, mantén los grupos de cartas intercambiadas boca arriba en los bordes del tablero para llevar la cuenta del número de grupos intercambiados. (Mira el ejemplo a la derecha).



1 carta de cada tipo de tropa



2 cartas del mismo tipo de tropa y un comodín

El primer grupo intercambiado =	4 tropas
El segundo grupo intercambiado =	6 tropas
El tercer grupo intercambiado =	8 tropas
El cuarto grupo intercambiado =	10 tropas
El quinto grupo intercambiado =	12 tropas
El sexto grupo intercambiado =	15 tropas



BONIFICACIÓN POR TERRITORIOS OCUPADOS

Si cualquiera de las tres cartas que intercambias muestra la imagen de un territorio que tú ocupas, recibes dos tropas extra. Tienes que colocar esas tropas en ese territorio en particular.

ELIMINA A UN ADVERSARIO

Si eliminas a un adversario al derrotar su última tropa sobre el tablero, ganas cualquier carta de territorio que tuviera ese jugador.

- Si ganar te da seis o más cartas, tienes que intercambiar inmediatamente los grupos necesarios para reducir tu mano a cuatro o menos cartas, pero una vez que tu mano se haya reducido a cuatro, tres o dos cartas, tienes que dejar de intercambiar.
- Solo puedes intercambiar cartas después de una batalla si eliminas a un adversario y recibes seis o más cartas. En cualquier otro caso, solo puedes intercambiar cartas al comienzo de tu turno.
- Pero si ganar te da menos de seis cartas, tienes que esperar al comienzo del próximo turno para intercambiar un grupo.
- Por supuesto, si tu misión secreta era eliminar a ese adversario, ¡has ganado la partida!

VICTORIA

El jugador que primero complete su misión secreta – y revele la carta de **Misión Secreta** para demostrarlo – gana.

Importante: En RISK Misión Secreta, es posible que cumplas tu misión con la ayuda (generalmente no intencionada) de otro jugador. Por ejemplo, si tu misión es destruir todas las tropas amarillas y otro jugador quita la última tropa amarilla del tablero, ese jugador te habrá ayudado a cumplir tu Misión Secreta.

No te preocupes si no puedes recordar todas las reglas la primera vez que juegues. Diviértete, sigue jugando, ¡y disfruta la partida!

Muy pronto entenderás el juego, y cada vez que juegues, lo harás un poco mejor. Antes de darte cuenta, ¡serás el genio militar que dominará el mundo!

Recuerda, cada turno está compuesto de tres acciones:

1. Recibes tropas de refuerzo.
2. Atacas (si quieres).
3. Haces maniobras con tus tropas (si quieres).

JUEGO 2: RISK Clásico (3-6 jugadores)

En RISK Clásico, debes conquistar el mundo entero... y ser el último ejército que quede en pie.

OBJETIVO DEL JUEGO

Eliminar a todos tus adversarios y ocupar cada territorio del tablero.

PREPARACIÓN

1. Primero cada jugador elige un ejército. Luego se determina cuántas tropas recibe cada jugador para empezar el juego, dependiendo del número de jugadores.

3 jugadores

Cada jugador empieza con 35 peones de Infantería

4 jugadores

Cada jugador empieza con 30 peones de Infantería

5-6 Jugadores

Cada jugador empieza con 25 peones de Infantería

2. Cada jugador lanza un dado, y quien saque el número más alto coloca un peón de Infantería en cualquier territorio del tablero que elija. Luego, empezando por la izquierda, todos los jugadores se turnan para colocar un peón de Infantería en un territorio desocupado. Continúa así hasta que hayáis ocupado los 42 territorios.

3. Cuando los 42 territorios han sido reclamados, los jugadores se turnan para colocar un peón adicional de Infantería en cualquiera de sus territorios. Se continúa haciendo esto hasta que todos los jugadores hayan colocado todos sus peones de Infantería iniciales. (Nota: No hay límite al número de tropas que puedes colocar en un mismo territorio. Puedes colocar muchas en un territorio y pocas en otros. Como en muchas cosas, en RISK todo depende de ti).

4. A continuación, baraja el montón de cartas de territorio (no olvides quitar las cartas de Misión Secreta) y colócalo boca abajo junto al tablero.
5. Ahora todo está listo para el primer turno. Comienza el jugador que colocó la primera tropa.
6. El juego sigue como si fuera RISK Misión Secreta. Sin embargo, esta vez no hay misiones secretas. Tu objetivo es eliminar todos los adversarios.

VICTORIA

El ganador es el primer jugador que elimine a todos los adversarios conquistando los 42 territorios del tablero. Este jugador ahora ha conquistado el mundo y es el nuevo soberano mundial.

JUEGO 3: RISK PARA 2 JUGADORES

El juego RISK para 2 jugadores se juega como el RISK Clásico, con una importante excepción: además de tu ejército y el de tu adversario, hay también un ejército neutral sobre el tablero, que actúa como intermediario entre tu adversario y tú.

OBJETIVO DEL JUEGO

Eliminar a tu adversario capturando todos sus territorios.

CÓMO JUGAR

1. Tu adversario y tú elegís un ejército. Luego uno de vosotros elige un tercer ejército para que sea neutral. Una vez elegidos los tres ejércitos, coged 40 peones de Infantería para cada uno. Estas serán las tropas que usaréis para empezar el juego.
2. Saca las cartas de Misión Secreta y los dos comodines. Luego baraja y reparte el resto de las cartas, boca abajo, en tres montones iguales: uno para ti, uno para tu adversario y uno para el ejército neutral. Cada jugador, incluyendo el ejército neutral, debe recibir 14 cartas.
3. A continuación, coloca uno de tus peones de Infantería en cada uno de los 14 territorios mostrados en las cartas que has recibido. Tu adversario hace lo mismo. Luego coloca un peón de Infantería neutral en cada uno de los 14 territorios que el ejército neutral ha recibido.
4. Después de que cada territorio del tablero haya sido reclamado, os turnáis para colocar el resto de vuestras tropas: coloca dos tropas sobre uno o dos territorios de los que ocupes, hasta terminar tus 40 peones de Infantería iniciales. Luego turnaos para colocar una tropa neutral en cualquier territorio neutral que queráis colocándola allí para bloquear un posible avance de tu adversario. Continúa así hasta usar las 40 piezas de Infantería iniciales del ejército neutral.
5. Una vez que los tres ejércitos de 40 peones de Infantería hayan sido colocados sobre el tablero, devuelve los dos comodines al montón, barájalo y empezad a jugar. El resto del juego RISK para 2 jugadores es igual que el RISK Clásico.

ATACA

En tu turno, puedes atacar cualquier territorio adyacente o conectado por una línea marítima a uno tuyo. Cuando ataques un territorio neutral, tu adversario lanza los dados para defender ese territorio neutral.

El ejército neutral no puede atacar y nunca recibe refuerzos durante el juego.

VICTORIA

Gana el primero que capture todos los territorios de su adversario. No tienes que eliminar al ejército neutral. Normalmente, todas las tropas neutrales son eliminadas antes de que el juego termine. Si sucede esto, no te preocupes. La partida continúa hasta que un jugador elimine al otro.

JUEGO 4: RISK CAPITAL (3-6 jugadores)

RISK Capital es una versión más corta del RISK Clásico, para esos jugadores que quieren jugar una partida más rápida o que simplemente quieren experimentar una versión diferente de RISK. Antes de jugar a RISK Capital, deberías leer las reglas completas de RISK Clásico.

OBJETIVO DEL JUEGO

Capturar todos los Cuarteles Generales adversarios mientras mantienes el control del tuyo.

CÓMO JUGAR

1. Tras desplegar tus tropas al comienzo del juego de la misma forma que en RISK Clásico, elige uno de los territorios que hayas ocupado y conviértelo en tu Cuartel General (pero no se lo digas a nadie). Luego, sin revelar el territorio elegido, busca su carta de territorio y colócala boca abajo frente a ti.
 - Si capturas un Cuartel General enemigo, coloca la carta del Cuartel General que has conquistado boca arriba frente a ti.
 - Si en cualquier momento tu Cuartel General es capturado por un adversario, no estás eliminado del juego. Simplemente entrega tu carta a ese adversario y sigue jugando.
 - No uses una carta de Cuartel General como parte de un grupo de cartas. Es buena idea mantener todas las cartas de Cuarteles Generales en un montón separado del resto de cartas que recibas durante el juego para no confundirlas.
 - Puedes recuperar tu Cuartel General si lo quitas al adversario que ahora lo controla.
2. Después de que todo el mundo, por turnos, haya seleccionado un Cuartel General, todos los jugadores dan la vuelta a sus cartas, revelando la localización de sus Cuarteles Generales.

Ahora comienza la partida. Se juega igual que el RISK Clásico, con estas excepciones:

VICTORIA

Para ganar, sé el primer jugador que capture todos los Cuarteles Generales adversarios (mientras mantienes el control del tuyo).

Si quieres, puedes hacer el juego incluso más corto:

4 jugadores:

Captura 2 Cuarteles Generales enemigos mientras controlas el tuyo.

5-6 jugadores:

Captura 3 Cuarteles Generales enemigos mientras controlas el tuyo.

CONSEJOS ÚTILES Y ESTRATEGIA

En todos los juegos RISK, recuerda estos cuatro consejos de estrategia mientras juegas:

1. Conquista continentes enteros: así conseguirás más tropas.
2. Vigila a tus enemigos: si están aumentando sus tropas en los territorios o continentes adyacentes, pueden estar planeando atacarte. ¡Cuidado!
3. Fortifica las fronteras adyacentes a territorios enemigos para defender mejor en caso de que un vecino decida atacarte.
4. No importa cuántas tropas recibas al comienzo de tu turno, desplégalas con cuidado, tanto para prepararte para un ataque o para defenderte. Una buena estrategia militar es mover tus tropas al frente, fortificando territorios que sean frontera con territorios enemigos.

PREGUNTAS FRECUENTES

- P.** ¿Qué es exactamente un ataque?
- R.** Un ataque es una o más batallas que se luchan para capturar uno o más territorios en un turno. Un ataque empieza cuando lanzas los dados por primera vez, y termina cuando lo decides. Haz maniobras con tus tropas si lo necesitas, y pasa los dados al jugador de tu izquierda.
- P.** ¿Durante cuánto tiempo puedo atacar en un turno?
- R.** En un solo turno, puedes, si quieres, atacar cualquier territorio adyacente durante el tiempo que quieras, siempre que tengas al menos dos tropas en el territorio desde el que atacas.
- P.** ¿Cuándo debería dejar de atacar y terminar mi turno?
- R.** Para ganar, debes atacar y conquistar territorios. Sin embargo, esto no significa que debas atacar todos los territorios adyacentes en cada turno.
- P.** ¿Qué pasa si me quedo sin tropas?
- R.** Puedes usar tropas de otro color o pedazos de papel para hacer un seguimiento de la distribución de tu ejército.
- P.** ¿Cuántas cartas de territorio puedo ganar en un solo turno?
- R.** No importa cuántos territorios conquistes en un turno, solo recibes una carta de territorio al final de ese turno. Sin embargo, cuando ocupas los territorios de un jugador vencido, recibes todas las cartas de ese jugador.
- Cuanto más dure tu ataque, más tropas puedes perder, y por tanto más dispersado estarás y vulnerable serás. Después de todo, cuantos más territorios ocupes, menor será el número de tropas que tengas en cada uno. Esto puede hacer más fácil a tus adversarios capturar tus territorios y quizás eliminarte de la partida.