

## Riskio

Riskio è un gioco di simulazione politico, diplomatico e strategico ispirato alla situazione successiva alla seconda guerra mondiale. Occorrono 4-6 giocatori, due dei quali devono giocare le due superpotenze, URSS e USA, e sedere attorno al tavolo con almeno un altro giocatore interposto fra loro.

Gli altri giocatori rappresentano delle coalizioni di stati indipendenti, alleati per impedire di venire schiacciati dalle superpotenze.

### FORZE IN GIOCO

L'intero pianeta è diviso in due aree : quella filo-americana e quella filo-sovietica. Ogni stato è contrassegnato da un numero blu o rosso a seconda dell'area di appartenenza. Questa suddivisione serve solo per collocare le pedine all'inizio del gioco, quindi controllare uno stato di una specifica area NON dà alcun obbligo verso la superpotenza corrispondente, che può essere attaccata apertamente.

A seconda del numero di giocatori si hanno le seguenti suddivisioni:

Giocatori	Stati appartenenti alle coalizioni	Reddito iniziale (USA-URSS)	Popolazione USA-URSS	Popolazione coalizioni
4	Mongolia, Africa or., tutta l'Australia, Perù, Cina	32-33	22	8
	Resto dell'Africa	37-37 ???		
5	Mongolia, Africa or., tutta l'Australia, Egitto	30-28	21	6
	Argentina, Medio Oriente, Madagascar, Perù			
	Cina, resto dell'Africa			
6	Mongolia, Cina, Perù, Brasile	29-28	20	5
	Argentina, Medio Oriente, Madagascar			
	Egitto, tutta l'Australia			
	Resto dell'Africa			

Ogni giocatore colloca una pedina fanteria sugli stati assegnati dalla tabella precedente, mentre Russi e Americani fanno lo stesso sugli stati rimasti liberi e facenti parte della propria area di controllo.

Ogni turno corrisponde a 5 anni di storia. Il gioco inizia nel 1950 e termina nel 1980 (7 turni di gioco).

Vince chi, alla conclusione della partita, ha aumentato maggiormente il proprio reddito iniziale, ovvero chi termina il gioco con il punteggio più alto, stabilito dalla seguente formula.

**Punteggio** = *Reddito finale* - *Reddito iniziale*

### TURNO DI GIOCO

All'inizio di ogni turno tutti i giocatori partecipano alla fase Demografica, dopodiché ogni giocatore svolge il proprio turno di gioco, il quale si divide in tre fasi:

1. Mantenimento
2. Acquisti
3. Movimenti, Guerre e Combattimenti

In qualunque momento è permesso negoziare, trattare, corrompere ecc., scambiandosi denaro, favori, promesse o ricatti. Russi e americani non possono **mai** negoziare, né allearsi, né trattare .

## FASE DEMOGRAFICA

Si divide a sua volta in due fasi: Rendite e Popolazioni.

### Rendite

Ogni giocatore somma le rendite degli stati da lui controllati (vedi tabella nell'ultima pagina) ottenendo così il suo reddito per quel turno. Stati in guerra non producono reddito per alcun giocatore. Lo stesso vale per stati condivisi amichevolmente da armate diverse ed alleate. Stati non controllati da alcun giocatore non rendono alcun profitto.

### Popolazioni

Durante questa fase avvengono le variazioni demografiche delle popolazioni, secondo la seguente tabella:

Reddito del giocatore	Variazione popolazione
36 o più	-1
20 – 35	0
6 – 19	+1
0 – 5	+2

Inoltre:

- Ogni giocatore perde 1 carta popolo per ciascun stato (da lui controllato per ultimo) in condizione di guerra.
- Un giocatore senza popolazione non percepisce il reddito degli stati che controlla.

Quando un giocatore perde tutte le proprie armate la sua popolazione si considera concentrata nell'ultimo stato perso e diventa composta da profughi. In tal caso il giocatore riceve una pedina profughi ogni 2 carte popolo possedute (approssimate in difetto: 7 carte danno 3 pedine), e può muovere immediatamente tali pedine.

**Nota:** una carta popolo corrisponde circa a 100 milioni di persone.

## TURNO DEL GIOCATORE

Durante il proprio turno un giocatore può acquistare armate, dichiarare guerre, cambiare colore alle proprie armate, effettuare trasferimenti, risolvere conflitti. Il tutto in qualsiasi ordine, anche ripetendo più volte ciascuna operazione, continuando ad agire finché lo desidera ed ha il denaro per farlo.

### Mantenimento e acquisti

Ogni giocatore può costruire armate negli stati che presidia con almeno un'armata, anche se in stato di guerra. Le armate non mantenute per la quota richiesta retrocedono di un valore, ovvero i caccia diventano meccanizzati, i meccanizzati diventano fanterie. Fanterie e intercettori non possono degradare, in quanto non richiedono mantenimento economico poiché sfruttano le risorse locali del territorio presidiato.

Con il capitale a disposizione ogni giocatore può acquistare:

Armata	Costo	Costo in guerra	Forza	Mantenimento	Gittata
Fanterie	3	4	1	0	0
Carri	6	7	2	2	0
Caccia	9	10	3	3	0
Intercettori	12	13	4	1	0
Nucleari leggero	18	19	1	4	3
Nucleare pesante	24	25	1	5	6

## Guerre

Nel momento in cui un giocatore invade un territorio avversario senza il consenso del proprietario si ha una condizione di guerra in quello stato. Dichiarare guerra ad un territorio ha dei costi diplomatici che dipendono dalle nazioni interessate dalla guerra:

- Guerra tra Russi e Americani: costo 15
- Tutte le altre guerre: costo 5

La condizione di guerra non obbliga i giocatori a risolvere il conflitto. Un territorio può restare in condizione di guerra anche tutta la partita, senza che le armate in questione combattano tra loro.

Uno stato può giungere alla condizione di guerra in 4 modi:

1. **Dichiarazione di guerra:** nel momento in cui annuncia la guerra l'invasore deve pagare il costo della dichiarazione di guerra, dopodiché dichiara quali sono le armate che impiega e muove queste armate nello stato attaccato. Queste armate devono trovarsi tutte in stati confinanti con il territorio attaccato, ma non devono necessariamente iniziare questo movimento dal medesimo stato.

2. **Trasferimento:** in tal caso lo stato viene invaso pacificatamente, senza pagare la dichiarazione di guerra. Questo può avvenire nei seguenti casi:

- Il controllore (o tutti i controllori, se lo stato è già in guerra) dello stato invaso autorizza l'invasione.
- Lo stato non è presidiato da nessuna armata.

In questo caso il movimento avviene tramite trasferimento (vedi più avanti). Il giocatore può comunque decidere di pagare il costo della dichiarazione di guerra se lo reputa conveniente.

3. **Profughi:** i profughi possono provocare la condizione di guerra costruendo armate (vedi sotto).

4. **Cambio armate:** vedi sotto.

**Importante:** quando uno stato è presidiato da armate di fazioni diverse, la condizione di guerra è automatica, anche se i giocatori in questione sono tra loro alleati.

## Conflitti

L'Attaccante (ovvero chi è di turno e decide di risolvere un conflitto) dichiara per primo le armate con cui combatte, dopodiché il difensore deve dichiarare con quali armate difende. A questo punto ogni giocatore tira un numero di dadi pari alla Forza totale delle proprie armate e si confrontano i successi, il giocatore che ottiene più successi vince lo scontro. In caso di "botch", il numero di insuccessi di un giocatore va a sommarsi ai successi dell'avversario.

Il giocatore sconfitto rimuove tante armate quante necessarie per raggiungere il numero di danni subito, tenendo conto che ogni armata viene distrutta quando subisce un numero di danni pari alla propria forza. Se un'armata subisce un numero di danni inferiore alla propria forza l'armata rimane in gioco senza alcuna penalità.

*Esempio:* il giocatore di turno attacca con 2 Fanterie e 2 Meccanizzati, per cui prende 6 dadi. Il difensore dichiara di impiegare 3 Fanterie, per cui prende 3 dadi. A questo punto si tirano i dadi e si confrontano i successi dei due giocatori. Ipotizzando che l'attaccante ottenga solo 1 successo mentre l'avversario ne ottiene 3, si ha un totale di 2 danni assegnati all'attaccante. Questi decide tra rimuovere 2 Fanterie dal gioco oppure 1 pedina Meccanizzati.

### **Cambio armate**

Il giocatore che è di turno può commutare le proprie armate in quelle di un qualsiasi altro giocatore, anche senza il suo consenso, pagando al banco 1 per ogni armata da convertire. È vietato commutare armate Russe in Americane, e viceversa.

**Nota:** questa operazione può portare lo stato che ospita le armate in condizione di guerra.

### **Trasferimenti**

I trasferimenti permettono di spostare armate da uno stato all'altro, anche su lunghe distanze.

Il giocatore toglie fino ad un massimo di 3 armate dalla plancia di gioco, collocando al loro posto un segnalino Convoglio. Le armate tolte in questo modo devono trovarsi tutte nello stesso territorio.

Un Convoglio muove al massimo di 3 territori per ogni tappa, seguendo le normali regole per il movimento.

Dopo ogni tappa il giocatore paga 1 ed effettua una sosta, queste soste devono essere eseguite su stati alleati, ovvero occorre avere il permesso del proprietario per effettuare la sosta. In caso contrario occorre pagare la dichiarazione di guerra per poter sostare nello stato, anche se non si ha l'intenzione di combattere e si vuole proseguire il trasferimento.

E' possibile trasportare armate fin tanto che si pagano le spese di trasporto, senza alcun limite.

## VALORE DEI TERRITORI

### Asia (29)

Area filo americana  
Area filo sovietica  
Coalizioni ind.

Giappone = 2  
Jacuzia = 1  
Mongolia = 1  
Kamchatka = 2  
Cina = 3  
Siberia = 2  
Cita = 2  
Urali = 2  
Afganistan = 3  
India = 2  
Siam = 4  
Medio O. = 5

### Europa (10)

Area filo americana  
Area filo sovietica

Islanda = 1  
Europa Sett. = 1  
Scandinavia = 1  
Ucraina = 3  
Europa Occidentale = 1  
Inghilterra = 2  
Europa Merid. = 1

### America del Sud(9)

Area filo americana  
Coalizioni indipendenti

Venezuela= 4  
Perù = 2  
Brasile = 1  
Argentina = 2

### America del Nord (18)

Area filo americana  
Coalizioni indipendenti

Groenlandia = 1  
America Cent. = 3  
Territori N.O. = 1  
Alaska = 3  
Alberta = 2  
Quebec = 1  
Stati Uniti occ. = 2  
Stati Uniti orient. = 4  
Ontario = 1

### Africa (11)

Coalizioni indipendenti

Africa del Nord = 4  
Egitto = 4  
Africa Occidentale = 1  
Congo = 1  
Africa del Sud = 1  
Madagascar = 0

### Oceania (9)

1° Coalizione  
2° Coalizione

Indonesia = 4  
Australia occid. = 1  
N. Guinea = 2  
Australia orient. = 2

## REGOLE SPECIALI

### Intercettori

Rappresentano installazioni FISSE sul territorio: aeroporti, radar, missili terra-aria, etc. Per questo motivo, una volta acquistati e posizionati su uno stato, le pedine intercettori non possono più essere mosse e appartengono al giocatore che per ultimo ha avuto il controllo di quello stato. Gli Intercettori possono agire più volte nello stesso turno, ovvero possono tentare di intercettare tutti coloro che transitano sul territorio.

Chi possiede una pedina intercettori ha il diritto (non l'obbligo) di ostacolare il **transito** di pedine convoglio o missili. In questo caso si usano le stesse regole dei combattimenti, con 2 eccezioni:

- Le armate Intercettori non subiscono danni
- Un Convoglio ha sempre Forza 1, non importa da quante e quali armate è composto

Le cose sono diverse in caso di **dichiarazione di guerra**: in tal caso si svolge un normale combattimento, quindi gli Intercettori possono venire distrutti, e le armate di un'eventuale convoglio invasore combattono con la propria forza.

### Profughi

Ogni pedina profughi può muovere di uno stato per turno. Se i profughi arrivano in uno stato non controllato da alcun giocatore ricevono il diritto sul profitto dello stato, e se dispongono del denaro sufficiente possono ricostruire armate, acquistandole con le normali regole. Se lo stato è presidiato, devono invece avere il permesso del proprietario per costruire armate.

Se la popolazione dei profughi aumenta di numero, le nuove pedine profughi appaiono sulla mappa come "duplicazione" di una pedina già esistente (quindi nello stesso stato della precedente).

I profughi possono essere impiegati per organizzare guerre civili. Il giocatore che controlla i profughi dichiara il numero di pedine profughi che impiega e le rimuove dal gioco. Per ogni pedina così rimossa, il giocatore ha diritto a tirare un dado come se avesse a disposizione un'armata Fanteria provvisoria.

A questo punto si svolge un normale conflitto, con l'eccezione che, in caso di sconfitta dei profughi il giocatore che li controlla non subisce alcun danno.

Se dei profughi assumono il controllo di uno stato, il giocatore che controllava i profughi converte tutte le sue pedine profughi rimaste in gioco in carte popolo, e riprende a giocare normalmente.

Il proprietario dello stato ove stazionano i profughi può ordinarne lo sterminio, alle seguenti condizioni:

- Occorrono 2 armate di un qualsiasi tipo per ogni pedina profughi che si intende eliminare.
- Deve pagare al banco 3 per ogni pedina profughi distrutta (spese diplomatiche)

### Armi nucleari

Un giocatore può lanciare un'arma nucleare in qualsiasi momento, anche durante il turno di un avversario, purché il territorio bersaglio sia entro la gittata del missile utilizzato.

Lanciare un'arma nucleare su un territorio ha i seguenti effetti:

- si eliminano tutte le pedine (armate, profughi, intercettori o convogli) presenti nel territorio nel quale viene lanciata la testata.
- Si colloca sul territorio un segnalino "fungo atomico".
- Il territorio diventa **intransitabile** per tutte le armate, convogli compresi: solo i missili nucleari possono passare sopra il territorio. Questo vale fino alla fine della partita.
- L'ultimo giocatore che ha avuto il controllo dello stato perde 3 carte popolo.