

RISK®

**Para 2 hasta 6 jugadores
Desde 10 años de edad
hasta adultos**

Reglas ©1959, 1963, 1975, 1980 Parker Brothers,
Beverly MA 01915 USA
Impreso en los EE.UU. de A.

OBJETIVO

Eliminar sus oponentes, ocupando todos los territorios sobre el tablero. El primer jugador que logra esto conquista el mundo y gana el juego.

Los ejércitos. Cada grupo está representado por un número romano que indica la cantidad de ejércitos. Por ejemplo: El número romano I indica y representa un ejército, el número romano III indica y representa tres ejércitos.

I	III	V	X
Un Ejército	Tres Ejércitos	Cinco Ejércitos	Diez Ejércitos

Las Cartas Risk. Están marcadas en un territorio y una figura de un soldado a pie, un jinete o un cañón. Entre las 44 cartas hay 2 comodines que están marcados con las tres figuras, pero sin territorio.

UBICACION INICIAL DE LOS EJERCITOS

El Risk demanda un planeamiento cuidadoso, aún antes de que usted realmente empiece a jugar. Esta parte del juego establece el escenario para las batallas que más tarde librará.

- 1 Seleccione un grupo de ejércitos y, de acuerdo con la cantidad de jugadores, separe los ejércitos que necesitará *para iniciar el juego*.
 - Si son 3 los que juegan, cada jugador separará 35 ejércitos (Todos de I)
 - Si son 4 los que juegan, cada jugador separará 30 ejércitos (Todos de I)
 - Si son 5 los que juegan, cada jugador separará 25 ejércitos (Todos de I)
 - Si son 6 los que juegan, cada jugador separará 20 ejércitos (Todos de I)
- 2 Tirar los dados. El que saque el número más alto toma **un** ejército (I) del montón que ha separado y lo emplaza sobre cualquier territorio del tablero, afirmando así sus derechos sobre ese territorio.
- 3 Siguiendo hacia la izquierda del primer jugador, cada uno, a su turno, emplaza **un** ejército sobre cualquier territorio *desocupado, hasta que los derechos sobre cada uno de los 42 territorios hayan sido afirmados por la presencia de un ejército de algún jugador*.
- 4 *Después que han sido afirmados derechos sobre cada uno y todos los 42 territorios*, cada jugador a su turno, emplaza **un** ejército sobre cualquiera de los territorios *que ya ocupa*. El juego continúa en esta forma hasta que a cada uno se le terminen los ejércitos disponibles para emplazar en los territorios, *al iniciar el juego*.
 - a) No hay límite para la cantidad de ejércitos que usted pueda colocar sobre un solo territorio.

- b) Cuando está emplazando sus ejércitos puede reemplazar, por los números romanos III y V, las cantidades correspondientes de números romanos I, a medida que sea necesario.
- 5 Barajar las cartas Risk y colocarlas con la cara hacia abajo, al lado del tablero. Estos naipes forman *la pila para extraer cartas*, según se explica más adelante.
- 6 El juego comienza con el jugador que emplazó el primer ejército.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando le toque su turno, trate de capturar territorios venciendo los ejércitos de sus oponentes. Pero sea cauteloso. El resultado de sus batallas dependerá de un planeamiento cuidadoso, decisiones rápidas y movimientos audaces. Tendrá que emplazar sus fuerzas sabiamente, atacar justo en el momento oportuno y reforzar sus defensas contra todos los enemigos.

Cada uno de sus turnos consta de **tres** pasos.

Estos son en orden:

- (1) Obtención y Emplazamiento de Nuevos Ejércitos
- (2) Ataque
- (3) Refuerzo de su Posición

OBTENCION Y EMPLAZAMIENTO DE NUEVOS EJERCITOS

Al comienzo de cada turno—incluyendo su primer turno—usted recibe ejércitos adicionales. Inmediatamente puede emplazarlos sobre uno cualquiera o más de sus territorios. Los ejércitos que recibe están de acuerdo con la cantidad de *territorios* que ocupa, la cantidad de *continentes* que controla y la cantidad de *grupos apropiados de cartas* que usted quiera canjear por ejércitos.

Territorios. Al comienzo de cada uno de sus turnos, usted recibe ejércitos de acuerdo con los territorios que ocupa en ese momento. Simplemente, cuente la cantidad de territorios que ocupa al iniciar su turno y luego divida ese total por 3, descartando cualquier fracción. El resultado es la cantidad de ejércitos que usted recibe.

Ejemplo: 11 territorios = 3 ejércitos
14 territorios = 4 ejércitos
17 territorios = 5 ejércitos

Usted siempre recibe, por lo menos, tres ejércitos al comienzo de cada uno de sus turnos, aún si estuviere ocupando menos de nueve territorios.

Continentes. Cada vez que empiece su turno, también recibe ejércitos por cada continente que usted controla. Para controlar un continente, usted debe estar ocupando *todos* los territorios del mismo, al comienzo de su turno. Para saber la cantidad exacta de ejércitos ("Armies") que recibirá por cada continente, fíjese en el número que está a continuación del nombre de cada uno de ellos, en el recuadro RISK ubicado en la esquina inferior derecha del tablero.

Cartas Risk. El hecho de ganar cartas Risk le ayuda a obtener más ejércitos. Usted gana *una sola* carta *al final* de cada turno en que captura uno o más territorios. Luego, *al principio* de los turnos subsiguientes, usted recibe ejércitos adicionales por cada *grupo apropiado de cartas* que haya podido reunir y que quiere canjear por ellos.

Cualquiera de las siguientes combinaciones constituye un grupo apropiado de cartas que oportunamente puede ser cambiado por una cantidad de ejércitos: tres cartas del mismo diseño (jinete, cañón o soldado de infantería); tres cartas de distintos diseños; o dos cartas cualesquiera más un comodín.

La cantidad de ejércitos que usted recibe por cada grupo apropiado de cartas es la siguiente:

Por el primer grupo de cartas entregado en canje—4 ejércitos
Por el segundo grupo de cartas entregado en canje—6 ejércitos
Por el tercer grupo de cartas entregado en canje—8 ejércitos
Por el cuarto grupo de cartas entregado en canje—10 ejércitos
Por el quinto grupo de cartas entregado en canje—12 ejércitos
Por el sexto grupo de cartas entregado en canje—15 ejércitos

a) Después que el sexto grupo ha sido entregado en canje, cada grupo adicional representa 5 ejércitos más con respecto al anterior. Por ejemplo: Si usted entrega en canje el séptimo grupo de cartas, obtiene 20 ejércitos; si entrega en canje el octavo grupo de cartas, obtiene 25 ejércitos, y así siguiendo.

b) Al decir "primer grupo", "segundo grupo", etc., la referencia está hecha con respecto al número de órden que—de acuerdo con la cantidad de canjes efectuados hasta ese momento— le corresponde al grupo que se canjea. Así que, si el grupo que usted entrega en canje resulta ser el tercero de *todos los canjeados por los jugadores hasta ese momento*, recibe 8 ejércitos, aunque se trate del primero que usted da en canje. Un jugador debe llevar el control de la cantidad de canjes que se realizan durante el juego.

c) Una vez que usted reúne 5 cartas, *debe* formar un grupo apropiado y canjearlo al comienzo de su próximo turno.

d) Si alguna de las 3 cartas que usted canjea muestra la figura de uno de los territorios que usted ocupa, recibe *dos ejércitos extras*, pero debe colocar ambos sobre ese mismo territorio.

No obstante:

En un solo turno, no puede recibir más de dos ejércitos extras. Esto es así, sin importar cuántos grupos apropiados de cartas canjea en ese turno.

ATACAR

Después de emplazar sus ejércitos, usted puede atacar si lo desea. Un ataque es, en realidad, una o más batallas que son libradas con dados. El objeto de un ataque es el de capturar un territorio, venciendo todos los ejércitos enemigos que se encuentren en él.

a) Usted solo puede atacar un territorio que sea *adyacente* a uno de los suyos. *Los territorios que se encuentran uno al lado del otro son adyacentes.* Por ejemplo: Groenlandia (Greenland) es adyacente al Territorio Noroccidental (Northwest Territory) y Africa del Norte (North Africa) lo es a Egipto (Egypt). *Los territorios conectados por líneas de rayas también son adyacentes.* Por ejemplo: Africa del Norte es adyacente a Brasil, y Alaska lo es a Kamchatka.



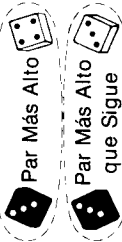





b) Siempre debe tener *por lo menos dos ejércitos* en el territorio desde el cual usted está atacando.

Para atacar, primero anuncie tanto el territorio que usted va a atacar como aquel desde el cual va a lanzar el ataque. Luego, tire los dados contra quienquiera que ocupe ese territorio enemigo.

c) Como atacante, a usted le está permitido tirar uno, dos o tres rojos, pero debe tener en su territorio, por lo menos, un ejército más que la cantidad de dados que tire. Cuantos más dados tire el defensor, mayores serán sus posibilidades de vencer. Sin embargo, cuanto mayor sea la cantidad de dados que tire, más serán los ejércitos que podrá perder.

Antes de echar los dados, tanto usted como su oponente deben anunciar la cantidad de dados que intentan tirar. Ambos, también deben echar los dados al mismo tiempo.

Para decidir el resultado de una batalla, compare los dados más altos que cada uno de ustedes ha tirado. Si su dado es más alto, el defensor pierde un ejército del territorio que está bajo ataque. Si el dado del defensor es más alto, usted pierde un ejército del territorio desde donde lanza el ataque. Luego, si cada uno de ustedes ha tirado más de un dado, compare los dados más altos que siguen a los primeros y repita el procedimiento. *En casos de empates, el defensor siempre gana.*

EJEMPLO 1 Dados del Atacante  Dado del Defensor  Par Más Alto RESULTADO El Defensor Pierde Un Ejército	EJEMPLO 3 Dados del Atacante  Dados del Defensor  Par Más Alto Par Más Alto que Sigue RESULTADO El Atacante Pierde Dos Ejércitos
EJEMPLO 2 Dados del Atacante  Dados del Defensor  Par Más Alto Par Más Alto que Sigue RESULTADO El Defensor Pierde Un Ejército y el Atacante Pierde un Ejército	EJEMPLO 4 Dados del Atacante  Dados del Defensor  Par Más Alto RESULTADO El Defensor Pierde un Ejército

Nota: El atacante nunca puede perder más de dos ejércitos en una sola tirada de dados.

En un solo turno, usted puede:

- d) Atacar uno o más territorios adyacentes, desde uno o más de sus propios territorios.
- e) Cambiar la dirección de su ataque de un territorio a otro, atacando a cada uno tan a menudo como quiera.

Captura de Territorios. Tan pronto como usted derrote el último ejército oponente en un territorio, capture ese territorio y debe ocuparlo inmediatamente. Para ello, tome posesión, por lo menos, con tantos ejércitos como la cantidad de dados que usted tiró en su última batalla. Pero siempre deje, por lo menos, un ejército en la retaguardia o sea en el territorio desde el cual se ganó esta batalla. *Durante el juego, cada territorio debe estar siempre ocupado por no menos de un ejército.*

Finalización de su Ataque. Usted puede finalizar su ataque en cualquier momento. Una vez que lo hace, simplemente pásele los dados al jugador que está a su izquierda. Luego, si usted ha capturado un territorio por lo menos, tome la primera carta Risk de arriba de la pila de naipes. Sea cual fuere la cantidad de territorios que haya capturado durante su turno, usted únicamente puede tomar **una** sola carta Risk.

Eliminar un Enemigo. Si durante su turno usted elimina un enemigo, venciendo sus ejércitos, gana todas las cartas que tenga dicho jugador. Si por este motivo reúne seis o más cartas, *inmediatamente* debe formar los grupos apropiados y canjearlos por los ejércitos que correspondan, hasta quedarse con cuatro o menos cartas. De esta forma gana ejércitos adicionales, los cuales deberá emplear *inmediatamente* sobre cualquier territorio o territorios de los que usted ocupa.

FORTIFICAR POSICIONES

Al terminar su turno puede—si lo desea—reforzar sus posiciones. Para ello, mueva tantos ejércitos suyos como quiera, desde uno (y *solamente* uno) de sus territorios hasta el interior de otro (*solamente* uno) de sus territorios adyacentes.

a) Al efectuar el traslado de sus ejércitos desde un territorio hasta otro, debe dejar un ejército, por lo menos, en el territorio del cual partieron los refuerzos.

b) Sin importar o que haya hecho en su turno, usted puede—si quiere—finalizarlo fortificando su posición. Para ello, no se requiere que haya ganado una batalla o aún intentado un ataque.

GANADOR

El ganador es el primer jugador que elimina a todos los oponentes, capturando todos los 42 territorios del tablero.

ESTRATEGIA

Si puede, trate de ocupar un continente completo, al comienzo del juego. Esto le dará ejércitos adicionales, ya desde el principio. Si no puede hacer esto, trate de ocupar tantos territorios adyacentes como le sea posible. Luego, después que todos los territorios hayan sido ocupados, emplace los ejércitos que todavía le queden, sobre las fronteras de sus territorios, como una línea de defensa contra posibles ataques. Trate, a toda costa, de no tener sus territorios dispersos por todo el tablero de juego. Hacer esto debilitará su posición. Sus territorios estarán aislados entre sí y sujetos a ser capturados.

1. Esperando hasta que sus oponentes hagan el canje de grupos de cartas apropiadas, usted aumenta la cantidad de ejércitos que recibirá por su grupo de cartas.
2. Si usted está a la defensiva podrá querer ahorrar todos los ejércitos adicionales hasta que esté listo a atacar.
3. Ya que usted gana dos ejércitos *extras* cuando una de las cartas del grupo que canjea muestra la figura de un territorio ocupado por usted, podrá querer esperar hasta tratar de ocupar alguno de los territorios que figuran en las cartas del grupo, antes de canjearlo.

En un solo turno usted puede atacar cualesquiera de los territorios adyacentes durante todo el tiempo que quiera, siempre que por lo menos tenga dos ejércitos sobre el territorio desde el cual está atacando.

No atacando en su turno impide dos cosas. Primero, elude una posible pérdida de ejércitos. Segundo, evita extenderse, quedando con territorios demasiado debilitados por efecto del traslado de ejércitos de un territorio a otro.

RISK PARA DOS JUGADORES

Esta versión se juega como el Risk normal, con una importante excepción. Además de sus ejércitos y los de su oponente, también hay ejércitos «neutrales» sobre el tablero.

Durante el juego, estos «ejércitos neutrales» actúan como una valla entre usted y su oponente. Esta particularidad da, a esta versión para dos jugadores, mucho del mismo carácter estratégico que se encuentra en el Risk normal.

Emplazamiento Inicial. Usted y su oponente, cada uno elige un juego completo de ejércitos. Luego, ya sea usted o su adversario, elige un tercer juego para que sea «neutral». Toma 40 ejércitos de cada uno de los tres juegos y ocupa territorios de la siguiente forma:

1. Retira los dos comodines de los naipes Risk. Baraja minuciosamente el resto y da las cartas formando tres montones de igual cantidad de naipes cada uno, con la cara hacia abajo. Ambos, usted y su oponente, eligen un montón diferente. El que queda es el montón «neutral».

2. Coloque uno de sus ejércitos en cada uno de los 14 territorios que se muestran en las cartas Risk de su montón. Su oponente hace lo mismo, utilizando el montón de naipes que eligió para él. Luego coloque un ejército «neutral» en cada uno de los 14 territorios «neutrales» remanentes.

3. Después que todos los territorios sobre el tablero han sido ocupados, cada jugador, a

su turno, coloca sus ejércitos remanentes en la siguiente forma:

En su turno emplace 3 ejércitos sobre el tablero: 2 de los suyos y 1 que sea «neutral».

a) Coloque sus 2 ejércitos sobre uno o dos territorios cualesquiera de los que usted ocupa.

b) Emplace el ejército «neutral» sobre cualquier territorio «neutral» que usted quiera. Pero colóquelo para bloquear el posible avance de su enemigo.

Su adversario, en su turno, emplace los ejércitos en la misma forma.

4. Después que todos los ejércitos han sido emplazados sobre el tablero, vuelva a incluir los dos comodines en la baraja, mezcle bien las cartas y comience a jugar.

Atacar. En su turno, puede atacar cualquier territorio adyacente a uno de los suyos. Siempre que usted ataque un territorio «neutral», su adversario tira los dados para defender este territorio. *Los ejércitos «neutrales» no pueden atacar y nunca reciben refuerzos durante el juego.*

Ganar. Para ganar, sea el primero en eliminar a su adversario, capturando todos sus territorios.

a) Para ganar, usted **no** tiene necesidad de eliminar los ejércitos «neutrales».

b) Normalmente, todos los ejércitos «neutrales» son eliminados antes de que termine la partida. Si esto sucede, no se preocupe. El juego continúa hasta que uno de los jugadores venza al otro.

REGLAS PARA HACER LAS PARTIDAS MAS CORTAS

1. Después de desplegar sus ejércitos, al principio del juego, elija uno de los territorios en los cuales usted ha afirmado sus derechos y haga de él su *Cuartel General*. Luego, sin revelar cuál es ese territorio elegido, encuentre la carta Risk que corresponde al mismo y colóquela, cara abajo, frente a usted.

2. Después que cada uno, a su turno, ha elegido un Cuartel General, se dan vuelta todas dichas cartas frente a los jugadores, revelando así la ubicación del Cuartel General de cada jugador.
3. El OBJETO de este juego es el de capturar todos los Cuarteles Generales enemigos. El primer jugador que capture estos territorios—mientras controla también su propio territorio— es el ganador. Si usted desea, puede acortar el juego más aún:
Si los participantes son 4: El ganador es el primer jugador que captura 2 Cuarteles Generales enemigos cualesquiera, mientras también controla el suyo propio.
Si los participantes son 5 ó 6: El ganador es el primer jugador que captura 3 Cuarteles Generales enemigos cualesquiera, mientras también controla el suyo propio
4. Durante el juego siga estas reglas:
 - a) Si usted captura un Cuartel General enemigo, coloque la carta de ese Cuartel General cara arriba, frente a usted. Esto prueba que usted ha capturado ese territorio.
 - b) Si en cualquier momento su Cuartel General es capturado por un oponente, usted **no** está eliminado del juego. Simplemente dele su carta a ese adversario y continúe jugando.
 - c) Usted **no** puede usar una carta del Cuartel General como parte de un grupo de cartas Risk apropiadas para canje. Está seguro de mantener todas las cartas de Cuarteles Generales fuera del camino, durante el juego.

