

# Rizikó játékszabályok

## A játék kezdete

---

A játékot 3-6 játékos játszhatja. A program szint sorsol a felhasználóknak, kiosztja a feladatkártyáikat és a körzeteiket véletlenszerűen, valamint kirendeli a hadosztályait, amely a következőképpen alakul:

- 3 játékos esetén 35 hadosztály,
- 4 játékos esetén 30 hadosztály,
- 5 játékos esetén 25 hadosztály,
- 6 játékos esetén 20 hadosztály.

Ezután a szoftver automatikusan leteszi minden területre a hozzátartozó felhasználó egy hadosztályát. A maradékot a játékosok tetszőlegesen elosztják a körzeteiken.

## A játék menete

---

### 1. szakasz – Erősítés

A soron következő játékos annyi hadosztályt kap, amennyi az általa birtokolt területek harmadának alsó egészrészese, de minimum hármat.

Emellett további hadosztályokra is szert tehet, amennyiben a forduló kezdetén egy teljes kontinenst birtokol:

- Ausztrália: 2 hadosztály,
- Dél-Amerika: 2 hadosztály,
- Afrika: 3 hadosztály,
- Európa: 5 hadosztály,
- Észak-Amerika: 5 hadosztály,
- Ázsia: 7 hadosztály.

A felhasználó ebben a szakaszban cserélheti be az összegyűjtött rizikó kártyáit is:

- 3 gyalogság: 4 hadosztály,
- 3 lovagság: 6 hadosztály,

- 3 tüzérség: 8 hadosztály,
- 1 gyalogság, 1 lovagság, 1 tüzérség: 10 hadosztály.

## **2. szakasz – Csata**

A támadás csak az offenzíva kiinduló körzetével határos kerület ellen indítható. Az ostromlónak legalább 2 hadosztállyal kell rendelkeznie a támadó körletben. A harcolók az ostrom során felhasználhatnak 1, 2 vagy 3 hadosztályt, de a támadónak legalább egy hadosztályt hátra kell hagynia az offenzíva kiinduló körletében. A csatában a játékosok annyi dobókockával dobnak, ahány hadosztályt felhasználnak az offenzíva során. Amennyiben a védőnek 3-nál kevesebb hadosztálya van a megtámadt területen, csak egy kockával dobhat. Dobás után a felhasználók eredményeit csökkenő sorrendben összehasonlítjuk. A magasabb számot dobó játékos győz, a vesztes elvesz egy hadosztályt. Ha a támadó és a védő egyformát dob, a védő nyer. Amikor a csata eldőlt, a támadó folytathatja az ostromot ugyanaz a körlet, vagy bármely más terület ellen is. Amennyiben a védekező hadosztály megsemmisül, a támadónak a körzet ellen indított utolsó csatában felhasznált hadosztályai elfoglalják a területet. Ezután a játékos folytathatja a támadást az elfoglalt körzetből is.

Ha egy játékos utolsó hadosztályát is megsemmisítik, a szóban forgó felhasználó átadja az összes rizikó kártyáját a támadónak, és kiesik a játékból. Amennyiben egy játékosnak sikerül elfoglalnia területet az adott körben, kap egy rizikó kártyát. Később, ez az Erősítés szakaszában további hadosztályokra váltható.

## **3. szakasz - Átcsoportosítás**

A játékos átcsoportosíthatja a hadosztályait kizárólag egy körzetből a szomszédos területre. A kiinduló körzetben maradnia kell legalább egy védő hadosztálynak.

## **A játék vége**

---

Az a felhasználó, aki elsőként eléri a feladatkártyáján meghatározott célt, megnyeri a játékot.