

### **Invasión (Risk) - Documentación**

**Nota: Esto es la documentación inicial basada en las reglas de Parker Brothers un pelin modificadas. Habrá que verlas y cambiarlas a nuestro gusto si es preciso ¿okis?**

**Por si quereis hecharle un vistazo al original:**

**<http://www.hasbro.com/common/instruct/Risk1980Spanish.PDF>**

Nota: Cada territorio debe estar siempre ocupado por una unidad de algun jugador

#### A. Desarrollo del juego:

##### a. Asignación de territorios.

Se dividirá el número de territorios del mapa específico entre el número de jugadores.

(Aqui hay dos versiones, que hay que decidir)

Version 1: El programa establece los territorios iniciales aleatoriamente, cuidando de que se establezcan un número equitativo de territorios para cada jugador.

Version 2: Se establecen turnos para que cada jugador vaya seleccionando el territorio que desee, hasta completar los territorios totales del mapa.

##### b. Colocación de unidades iniciales

- i. Se establecen 10 unidades iniciales antes de establecer los turnos que se irán colocando en los territorios propios a cada jugador, donde se desee. (He puesto 10 pero se puede discutir el número)

##### c. Turno

- i. Emplazamiento de nuevas unidades

Al comienzo de cada turno el jugador podrá colocar un mínimo de tres unidades en la posición que desee. El número de unidades dependerá de:

- Número de territorios ocupados: El resultado de dividir el número de territorios ocupados por el jugador por 3 (contando solo la parte entera) será el número de unidades iniciales, con un mínimo de tres (aunque se ocupen menos de 9 territorios).
- Continentes ocupados: Cada continente (con todos los territorios ocupados por el jugador) añadirá X unidades, que dependen del tablero y en el que podrán verse.
- Cartas Invasión: Se gana una carta de invasión (una sola) al final de un turno en el que se haya conquistado al menos un territorio. Se añadirán unidades al comienzo de turno (Se podrá elegir si cambiarlas o guardarlas) siempre que se tenga una combinación de cartas (3 cartas iguales, una de cada, o bien 2 iguales y un comodín), que agregaran unidades en función de la combinación. No se pueden tener más de 5

cartas en mano. Para añadir una más es necesario gastar las existentes.  
(Esto tenemos que verlo, no me gusta como es en el risk original)

## ii. Ataque

Tras colocar las unidades, se puede atacar al territorio de otro jugador (no es obligatorio). Cada batalla está determinada por el uso de dados y tendrá como objetivo la captura de dicho territorio.

Se puede atacar tantas veces se quiera desde cualquier territorio siempre que se atiendan a las siguientes restricciones:

- Solo se puede atacar a un territorio adyacente al territorio con el que se piensa atacar. Los territorios conectados por líneas de rayas también son adyacentes.
- Siempre deben tenerse al menos 2 unidades en el territorio para atacar a otro territorio adyacente.

Una vez establecido el territorio atacante y el territorio ocupado (en ese orden) cada jugador procederá a lanzar sus dados (que se harán con números aleatorios).

El atacante podrá lanzar uno, dos o tres dados a su elección, teniendo al menos una unidad más que los dados que tire. El defensor podrá defenderse con 1 o 2 dados (siempre que disponga de dos o más unidades en el territorio) según su elección.

Primero se tendrá en cuenta los pares de valores más altos de cada jugador. El que tenga menor valor perderá una unidad. Si se han lanzado 2 dados o más por cada jugador entonces se compararán los siguientes pares más altos (mirar tabla con ejemplos). En caso de empate el defensor siempre gana.

<p><b>EJEMPLO 1</b></p> <p>Dados del Atacante      Dado del Defensor</p>  <p><b>RESULTADO</b> El Defensor Pierde Un Ejército</p>	<p><b>EJEMPLO 3</b></p> <p>Dados del Atacante      Dados del Defensor</p>  <p><b>RESULTADO</b> El Atacante Pierde Dos Ejércitos</p>
<p><b>EJEMPLO 2</b></p> <p>Dados del Atacante      Dados del Defensor</p>  <p><b>RESULTADO</b> El Defensor Pierde Un Ejército y el Atacante Pierde un Ejército</p>	<p><b>EJEMPLO 4</b></p> <p>Dados del Atacante      Dados del Defensor</p>  <p><b>RESULTADO</b> El Defensor Pierde un Ejército</p>

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

Tras eliminar todas las unidades del territorio ocupado se procede a ocupación del territorio, ocupándose como mínimo el número de dados usados en la última batalla, debiéndose dejar al menos una unidad en el territorio con el que se realizó el ataque.

### iii. Mover unidades

(Esto depende de cada versión de juego, asique podemos verlo, pero por ahora pongo esta que me gusta mas)

Después de atacar se pueden mover unidades de un territorio a otro (1 - 1) una sola vez y siempre que estén conectados entre sí por países propios o sean adyacentes. Podrán moverse tantas unidades como se quiera, siempre dejando una en el territorio original desde donde se mueven las unidades. No es necesario haber conquistado un territorio para realizar esta acción.

### iv. Carta de Invasión

Si se ha conquistado al menos un territorio al jugador se le asignará una carta de invasión de valor aleatorio, que podrá usar en la siguiente ronda.

## B. Modos de juego:

### a. Versión Clásica (Dominación Global)

La versión clásica incluye conquistar todos los territorios del mapa.

b. Cumplir objetivos

C. Mapas:

a. Earth



El mapa de la Tierra está dividido en 6 continentes (América del norte, América del Sur, Europa, África, Asia y Oceanía) con 42 territorios en total (9, 4, 7, 6, 12, 4, respectivamente).

Las unidades por Cada continente son:

	America Norte	America Sur	Europa	Africa	Asia	Oceania
Nºterritorios	9	4	7	6	12	4
Territorios extra	5	2	5	3	7	2

### América del Norte

1. Alaska
2. Alberta<sup>†</sup>
3. México, América Central y el Caribe<sup>1</sup>
4. Estados Unidos del Este, compuesta por el Noreste y el Sudeste de Estados Unidos
5. Groenlandia

6. Territorios del Noroeste
7. Ontario<sup>†</sup>
8. Quebec<sup>†</sup>
9. Estados Unidos del Oeste

### **América del Sur**

1. Argentina
2. Brasil
3. Perú
4. Venezuela

### **Europa**

1. Gran Bretaña
2. Islandia
3. Europa del Norte
4. Escandinavia
5. Europa del Sur
6. Ucrania<sup>2</sup>
7. Europa Occidental

### **África**

1. Congo
2. África Oriental
3. Egipto
4. Madagascar
5. África del Norte
6. Sudáfrica

### **Asia**

1. Afganistán
2. China
3. India
4. Irkutsk
5. Japón
6. Kamchatka

7. Oriente Medio
8. Mongolia
9. Siam
10. Siberia
11. Ural
12. Yakutsk

## **Oceanía**

1. Australia Oriental, compuesta por [Queensland](#) y por la [Nueva Gales del Sur](#)
2. Indonesia
3. Nueva Guinea
4. Australia Occidental