

REGLAS PARA 2-5 JUGADORES
EDAD 10+

RISK

EL JUEGO DE LA CONQUISTA DEL MUNDO

Contenido:
Tablero • 5 ejércitos con 40 peones de Infantería,
12 de Caballería y 8 de Artillería cada uno • Baraja de 43 cartas
• 2 cartas de Referencia • 5 dados

© 2010 Hasbro. Todos los derechos reservados.
Fabricado por: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Representado por: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park,
Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK
Atención al Cliente: Hasbro Iberia, S.L., Avda. dels Gremis,
Parcela 28, Sector 13, 46394 Ribarroja del Turia, Valencia. NIF B-96897251.
Tel: (900) 180377.
E-mail: consumidor@hasbro.es.

www.hasbro.es



021128720105 00

021128720105 00 Risk Reinvention Instructions (ES)

Originator: JM

Approval: FINAL

ROD: 00.00

Bienvenido al Mundo de RISK

Es emocionante. Es imprevisible. Es el juego de estrategia donde podrás conquistar todo el mundo, territorio a territorio. Y es fácil de aprender.

RISK no incluye muchas reglas para recordar, de forma que tienes la libertad de centrarte en tu estrategia. Por eso es tan divertido jugar a RISK.

Tú decides dónde colocar tus tropas, dónde atacar, a quién atacar, y con qué frecuencia. Y cuando llegue el momento de introducirte en el juego, no te preocupes... ¡tienes nuestra ayuda!

Si eres un principiante, empieza con el Juego Introductorio para aprenderlo. También es adecuado para jugadores de RISK que quieren jugar una partida más rápida.

¿Cómo funciona RISK?

Fácil, coloca tus tropas en un territorio para controlarlo. Al comienzo de cada turno, recibes tropas para colocar en territorios sobre el tablero. Usa tus tropas para atacar a otros jugadores y conquistar sus territorios. Al final de tu turno, sitúa unas cuantas tropas para defender tus territorios y coge una carta si puedes. ¡Controla el mayor número de territorios para ganar!



Una mirada a tu juego

Primero, desenvuelve las piezas de juego y tira o recicla los envoltorios. Las piezas se describen abajo.

El tablero



Nota: algunos territorios están conectados por líneas marítimas.

El tablero está dividido en 42 territorios, conectados unos a otros por una frontera o por una línea marítima. Durante la partida, las tropas atacan tropas enemigas a través de estas líneas territoriales.

Los territorios están agrupados en seis continentes de diferente color: América del Norte (amarillo), América del Sur (rojo), Europa (azul), África (marrón), Asia (verde) y Australia (púrpura). Si controlas un continente completo al principio de tu turno, recibes tropas extra.

Cuanto más éxito tengas, más tropas recibes para colocar sobre el tablero. Para ahorrar espacio, intercambia 5 tropas por un peón de Caballería, o 10 tropas por un peón de Artillería.

Las tropas

Hay cinco ejércitos de diferente color. Cada ejército tiene 3 tipos de tropas.



Infantería
Vale 1 tropa



Caballería
Vale 5 tropas



Artillería
Vale 10 tropas

Los dados**Dados de Ataque****Dados de Defensa**

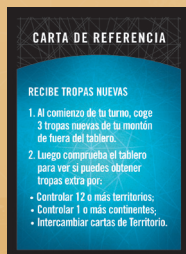
Lanzas los dados negros para atacar territorios, y los dados rojos para defenderlos

Las cartas**Carta de Territorio****Las cartas de Territorio**

Cada una de estas cartas muestra un territorio y una o dos estrellas. Durante la partida, usa tus cartas para recibir más tropas al comienzo de tu turno.

**Carta de Alto el Fuego****La carta de Alto el Fuego**

La baraja incluye una carta de Alto el Fuego que únicamente se usa en el Juego Introductorio. Se introduce en la baraja, y cuando alguien la coge el juego se termina inmediatamente. Mantén esta carta separada de la baraja de momento.

**Carta de Referencia****Las dos cartas de Referencia**

Estas cartas son útiles si estás aprendiendo a jugar. Un lado muestra lo que debes hacer en cada turno; el otro lado es una guía para recibir tropas nuevas al comienzo de cada turno. Mantén estas cartas separadas del montón, y úsalas como referencia útil durante la partida.

3

**REGLAS DEL JUEGO
INTRODUCTORIO****3-5 jugadores**

Los principiantes encontrarán este juego más corto y fácil de aprender. Sigues teniendo muchas opciones en tu turno, así que no te frustres si no juegas bien inmediatamente. Antes de darte cuenta, tendrás una buena sensación de las estrategias que funcionan.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador coge un ejército de color y lo coloca junto a él para formar el montón de tropas fuera del tablero.
2. Se decide quién empieza. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
3. Baraja las cartas de territorio y repártelas entre todos los jugadores. En un juego de 4 ó 5 jugadores, hay 2 cartas extra. Entrégaselas a los últimos jugadores.
4. Todos los jugadores miran sus cartas. Por cualquier carta de 1 estrella, coloca 1 tropa en ese territorio; por cualquier carta de 2 estrellas, coloca 2 tropas en ese territorio. Asegúrate de que sólo colocas peones de Infantería (la pieza que vale 1 tropa). Más tarde puedes intercambiar estas piezas por Caballería o Artillería cuando el número de tus tropas aumente.
5. Ahora recoge todas las cartas de los jugadores y vuelve a barajarlas. Coge la carta de Alto el Fuego e introdúcela al azar en el montón de cartas. El dibujo de abajo muestra en líneas generales dónde debes introducir la carta de Alto el Fuego. Su colocación no tiene que ser exacta.



4

CÓMO JUGAR

Objetivo: Ser el primer jugador que controle el número ganador de territorios al final de su turno. El número necesario depende del número de jugadores:

Nº de jugadores	Nº de territorios necesarios para ganar
3	25
4	20
5	15

Alto el Fuego: Si se coge la carta de Alto el Fuego del montón, el juego termina inmediatamente y el jugador que tenga más territorios gana.

QUÉ HACER EN TU TURNO

En cada turno:

1. Coloca tus tropas
2. Ataca
3. Haz maniobras con tus tropas
4. Coge una carta si puedes

1. Coloca tus tropas

Decide cuántas tropas quieres colocar sobre el tablero. Siempre recibes al menos 3 tropas. Cógelas de tu montón de fuera del tablero y guárdalas en tu mano. Si lo estás haciendo bien, también puedes recibir tropas extra.

Hay tres maneras de recibir tropas extra:

Bonificación por controlar territorios: Si controlas de 12 a 14 territorios, recibes 1 tropa extra; si controlas de 15 a 17, recibes 2 tropas extra; y así sucesivamente. Simplemente cuenta tus territorios, luego mira el cuadro de Tropas por Territorios del tablero para ver si puedes recibir tropas extra.

TROPAS POR TERRITORIOS									
12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-39	40-42
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

5

Bonificación por controlar continentes: Si controlas todos los territorios de un continente, también recibes tropas extra (desde 2 a 7, dependiendo del continente). El número de tropas extra que recibes por cada continente aparece junto a cada continente en el tablero.

Consejo de estrategia

Controlar uno o más continentes al principio de un turno es importante. Conviértelo en tu objetivo durante los comienzos de la partida.



Bonificación por intercambiar cartas: Recibes más cartas cada vez que conquistas territorios. Puedes intercambiar una o más cartas en cualquier momento durante tu turno para recibir tropas extra. El cuadro de Tropas por Cartas del tablero te indica cuántas tropas extra recibes por la(s) carta(s) que intercambias, dependiendo de cuántas estrellas haya en esas cartas. Mira el ejemplo de abajo:

Consejo de estrategia

Guarda tus cartas para un "gran" intercambio cuando puedas poner múltiples refuerzos de tropas para darle mejor utilidad.



Al intercambiar estas cartas con un total de 4 estrellas, recibes 7 tropas extra.

DÓNDE COLOCAR TUS TROPAS

Después de haber recibido cualquier tropa extra, decide dónde colocar tus tropas. Sólo puedes colocar tropas en territorios que controles, nunca en territorios enemigos. Puedes colocar todas tus tropas en un territorio, o puedes repartirlas. Depende de ti.

6

2. Ataca

El ataque es la parte principal de tu turno. Es cuando decides dónde atacar, a quién atacar y cuándo detener el ataque. Puedes atacar tantas veces como te sea posible, o no acatar. Depende de ti.

Elige un territorio: Elige un territorio que controles y ataca un territorio enemigo que esté conectado al mismo, por una frontera o por una línea marítima. Sólo puedes atacar un territorio al mismo tiempo, y sólo puedes atacar desde un territorio al mismo tiempo.

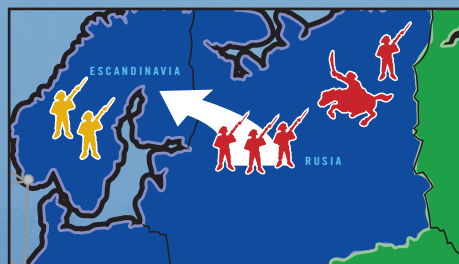
Mueve allí a los atacantes: Coge el número de tropas con las que quieras atacar, y desplázalas por la línea hasta el territorio atacado. Puedes enviar hasta 3 tropas para atacar al mismo tiempo. No importa cuántas tropas haya en tu territorio atacante, cada ataque puede usar sólo 1, 2 ó 3 atacantes.

Protege tu retaguardia: Una regla importante a recordar es que nunca puedes dejar vacío ninguno de tus territorios. Debes mantener al menos 1 tropa para defenderlo. Cuando muevas tropas a un territorio para atacarlo, deja siempre al menos 1 tropa en tu territorio para protegerlo. (Esto significa que si tienes 3 tropas en un territorio, sólo puedes atacar con 2 de ellas.)

El defensor planea su defensa: El jugador defensor sólo puede defender con 1 ó 2 tropas, incluso si hay más tropas en su territorio defensor. Al contrario que el atacante, el defensor puede usar su última tropa en un territorio para entrar en batalla (nadie tiene que “proteger la retaguardia”).

Ahora tienes 1, 2 ó 3 atacantes frente a 1 ó 2 defensores. ¡Que empiece la batalla! Mira el ejemplo de ataque abajo:

Ejemplo de ataque



Rusia está atacando Escandinavia con 3 tropas. Escandinavia está defendiendo con 2 tropas.

7

Lanza los dados: Como atacante, lanzas un dado negro por cada tropa de ataque. El defensor lanza un dado rojo por cada tropa defensora. Todos los dados se lanzan al mismo tiempo.

Resuelve la batalla: Compara los dados de ataque y de defensa, de mayor a menor puntuación. Luego, por cada pareja de dados comparados, haz lo siguiente:

- Si el dado de ataque es mayor, retira una tropa defensora de la batalla y colócala en el montón de tropas de fuera del tablero.
- Si el dado de defensa es igual o superior al dado de ataque, retira una tropa atacante y colócala en el montón de tropas de fuera del tablero. (El defensor siempre gana en caso de empate.)

Cuando ya se han comparado todos los dados, la batalla termina. Mira el ejemplo de batalla abajo.

Dados desiguales: En la mayoría de casos, los dos jugadores enfrentados no lanzarán el mismo número de dados, lo que significa que 1 ó 2 dados no podrán ser comparados. Cuando suceda esto, simplemente ignora los dados extra (los que tengan la menor puntuación).

Ejemplo de batalla

Rusia lanza 3 dados negros (uno por cada tropa atacante). Escandinavia lanza 2 dados de defensa rojos (uno por cada tropa defensora). Los dados se comparan de mayor a menor puntuación. Cada pareja comparada se resuelve en ese orden.

- 1) El 6 negro vence al 4 rojo, por lo que Escandinavia pierde 1 tropa.
- 2) El 3 negro vence al 2 rojo, por lo que Escandinavia pierde 1 tropa.
- 3) El dado negro que queda sin pareja se ignora.

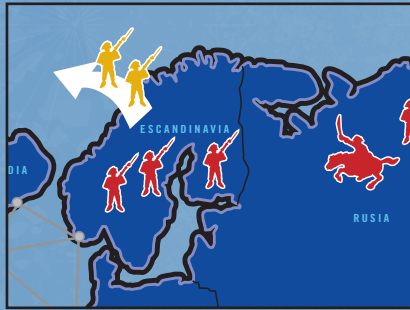
Rusia ha eliminado a las 2 tropas defensoras de Escandinavia y gana la batalla.

Dados de Rusia	Dados de Escandinavia

Ignora este dado.



8

Ejemplo de retirada de tropas

El defensor en Escandinavia perdió sus dos tropas defensoras en la batalla. Puesto que no le quedan tropas aquí, el atacante desde Rusia controla ahora Escandinavia.

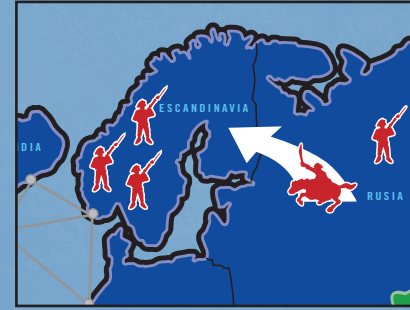
¿Quién controla el territorio?

Lo que suceda a continuación depende de cuántas tropas queden en el territorio defensor.

- Si el defensor tiene 1 o más tropas en el territorio atacado, conserva el territorio. Cualquier atacante superviviente regresa al territorio desde donde lanzaron el ataque.
- Si al defensor no le quedan tropas en el territorio, el atacante gana la batalla y ahora controla el territorio. En este punto, *debes* mantener todas las tropas que sobrevivieron a la batalla en el nuevo territorio. También puedes mover tropas extra desde el territorio atacante al nuevo territorio si lo deseas.

Por ejemplo, tienes 15 tropas en el territorio atacante y decides enviar 3 tropas (el máximo) a la batalla. Ganas la batalla y dejas tus tropas atacantes en tu nuevo territorio. Todavía tienes 12 tropas en el territorio atacante. Ahora puedes mover hasta 11 de estas tropas a tu nuevo territorio para unirse a las que ya tienes allí. No puedes enviar las 12 tropas porque siempre debes dejar una tropa en la retaguardia.

9

Ejemplo de desplazamiento de tropas

El atacante debe dejar sus 3 tropas atacantes en el nuevo territorio. También decide desplazar 5 tropas más desde Rusia, dejando 1 tropa allí en la retaguardia.

Ataca de nuevo si quieres: Tanto si ganaste o no la batalla, ahora puedes atacar de nuevo. Puedes decidir seguir atacando el mismo territorio si el defensor sigue controlándolo, o puedes atacar otro territorio enemigo. Si decides atacar de nuevo, sigue las instrucciones del ataque.

¿Cuántas veces puedes atacar? Casi todos los jugadores principiantes se hacen esta pregunta. La respuesta es: tantas veces como quieras. Puedes decidir no atacar. Puedes atacar un territorio una vez, o atacarlo repetidamente. Puedes atacar diferentes territorios múltiples veces. El único caso en que no puedes atacar es si sólo tienes 1 tropa en cada territorio.

¿Qué pasa si pierdes tu último territorio? Si esto sucede, bien por mala suerte, por mal planteamiento, o por simple inexperiencia, quedas eliminado de la partida. Entrega todas tus cartas (si tienes) al jugador que te ha derrotado, como recompensa por eliminarte de la partida. ¡Buena suerte para la próxima vez!

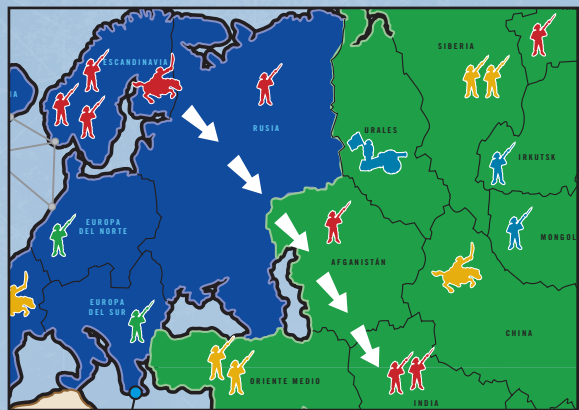
10

3. Haz maniobras con tus tropas

Una vez decidas que has terminado de atacar, tienes una oportunidad de mover tus tropas a una mejor posición. Es posible que quieras colocarlas en una posición defensiva mientras otros jugadores juegan sus turnos. Alternativamente, puedes ponerlas en una posición mejor para atacar en tu siguiente turno. A medida que adquieres experiencia, mejorarás en la maniobra de tropas.

Así es como funciona el movimiento de maniobra: Coge tantas tropas como quieras de uno de tus territorios y colócalas en otro de tus territorios que esté conectado por tierra o por mar. En esta parte de tu turno, “conectado” significa dentro de una cadena de territorios que tú controlas. No puedes cruzar líneas enemigas para maniobrar tus tropas.

Ejemplo de movimiento de maniobra



El atacante decide que ha terminado de atacar y que quiere hacer un movimiento de maniobra con sus tropas. Temiendo un ataque desde Australia, decide mover tropas a la India para defender. Puesto que controla Escandinavia, Rusia, Afganistán e India — que están conectados — mueve 6 tropas desde Escandinavia directamente a India.

11

4. Coge una carta si puedes

Si has conquistado uno o más territorios, coge la carta de arriba del montón y añádela a tu mano. (Mantén tus cartas en secreto.) Si no has conquistado ningún territorio, no cojas ninguna carta. No importa cuántos territorios hayas conquistado, sólo puedes coger una carta por turno.

Consejo de estrategia

Intenta conquistar al menos un territorio en cada turno, de forma que puedas coger una carta al final. Jugar cartas al principio de un turno futuro te proporcionará valiosas tropas extra.

EL GANADOR

Si, al final de tu turno, controlas el número ganador de territorios, ganas el juego. El número de territorios necesarios para ganar depende del número de jugadores. Mira el cuadro de abajo:

Nº de jugadores	Nº de territorios necesarios para ganar
3	25
4	20
5	15

0...

Si coges la carta de Alto el Fuego al final de tu turno, el juego termina inmediatamente y el jugador que tenga más territorios gana. Si se produce un empate, el jugador que tenga más tropas en el tablero gana. Si sigue el empate, ganan los dos jugadores.



12

REGLAS DEL JUEGO CLÁSICO

3-5 JUGADORES

El RISK Clásico se juega igual que el Juego Introductorio, excepto por las diferencias listadas abajo.

PREPARACIÓN

- En el RISK Clásico, en lugar de que se te entreguen tus territorios iniciales, tú eliges los que quieres.
- Cada uno cuenta y forma un montón de tropas, dependiendo del número de jugadores. Mira el cuadro de abajo:

Nº de jugadores	Nº de tropas iniciales en el montón
3	35
4	30
5	25

- Se lanza un dado para ver quién empieza. La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj.
- Los jugadores se turnan para coger 1 tropa de su montón y colocarla en un territorio vacío para reclamarlo. Esto continúa hasta que se hayan reclamado los 42 territorios.
- Una vez se hayan reclamado todos los territorios, los jugadores se turnan para añadir tropas a uno de sus territorios reclamados, incrementando el tamaño de su ejército allí. Puedes distribuir tus tropas uniformemente, colocarlas todas en un territorio, o cualquier cosa intermedia.
- Cuando todos los jugadores hayan colocado su montón de tropas completo, el juego empieza con el primer jugador tomando su primer turno.
- No coloques la carta de Alto el Fuego en la baraja de cartas. Esta no se usa en el RISK Clásico.

EL GANADOR

Ganas cuando controles los 42 territorios del tablero, y por lo tanto hayas eliminado a todos los demás jugadores de la partida.

En este juego más largo, es posible terminar toda la baraja de cartas. Si sucede esto, vuelve a barajar el montón de descarte para formar un nuevo montón de reparto.

REGLAS DEL JUEGO PARA 2 JUGADORES

Primero, incluso aunque sólo haya 2 jugadores, sigues teniendo 5 ejércitos sobre el tablero. Cada jugador controla 1 ejército, y también hay 3 ejércitos neutrales. Los ejércitos neutrales actúan como obstáculos para los jugadores. Habrá ocasiones en que deberás evitarlos, y ocasiones en que deberás atacarlos.

A menos que se indique otra cosa, se aplican aquí todas las reglas del juego RISK para 3-5 jugadores.

Objetivo: Ser el primer jugador que controle 30 territorios al comienzo de tu turno **O** eliminar al otro jugador.

PREPARACIÓN

Cada jugador elige un ejército de color. Los otros tres colores son ejércitos neutrales.

Quita la carta de Alto el Fuego de la baraja de cartas de territorio. Baraja el montón y reparte 12 cartas a cada jugador. Los jugadores miran sus cartas, y cada uno coloca 1 tropa en territorios con 1 estrella en la carta y 2 tropas en los territorios con 2 estrellas en la carta.

Reparte 6 cartas por cada uno de los ejércitos neutrales. Coloca 1 ó 2 tropas para cada ejército neutral en cada uno de sus territorios (dependiendo del número de estrellas que haya en las cartas).

Recoge todas las cartas y barájalas.

Coloca 1 tropa de cada uno de los tres ejércitos neutrales a un lado del tablero. Coloca tres cartas de territorio, boca abajo, debajo de cada una de estas tropas neutrales, sin mirar.

Lanza los dados para ver quién empieza.



EN TU TURNO

Al comienzo de tu turno, antes de seguir la secuencia de turno del juego para varios jugadores, haz una cosa extra: añade 3 tropas a cualquier jugador neutral. Estas 3 tropas pueden estar en 1, 2 ó 3 territorios controlados por un ejército neutral. No puedes añadir tropas a más de un ejército neutral.

ELIMINA A UN EJÉRCITO NEUTRAL

Si conquistas el último territorio controlado por un ejército neutral, y por lo tanto eliminas ese ejército, recibes las 3 cartas que se colocaron bajo la tropa de ese ejército al principio de la partida. Añade esas cartas a tu mano.