



RYZYZKO



ZASADY GRY

RYZYKO jest jedną z najbardziej znanych gier strategicznych, przeznaczoną dla 2-6 osób. Celem każdego z uczestników jest realizacja pewnego tajnego zadania. Gra toczy się na planszy - mapie świata podzielonej na sześć kontynentów i 42 terytoria. Wiele z tych terytoriów ma znaczenie strategiczne. Należy starannie planować ich obronę, aby pewne zwycięstwo nie przerodziło się w klęskę. Niespodziewana utrata terytorium lub kontynentu może mieć opłakane skutki.

Do zwycięstwa w grze niezbędna jest odwaga w podejmowaniu decyzji militarnych i zręczne kierowanie swoimi oddziałami. Jednak nawet najlepszy strateg może zostać pokonany, gdy pechowo rzuci kostkami.

Z zawieraniem sojuszy trzeba być również ostrożnym, ponieważ wśród zadań są i takie, które polegają na likwidacji oddziałów jednego z przeciwników.

Jednym z wariantów gry jest postawienie wszystkim uczestnikom takiego samego zadania - podboju całego świata.

W tej grze każdy ponosi RYZYKO.

1 Plansza, 14 Kart Zadań, 44 Karty Ryzyka,
6 Kompletów pionków, 5 Kostek (3 czerwone, 2 niebieskie).

PLANSZA

Plansza przedstawia mapę świata podzielonego na sześć kontynentów, z których każdy dzieli się na terytoria :

<i>Kontynent</i>	<i>Kolor</i>	<i>Liczba terytoriów</i>
<i>Afryka</i>	<i>brązowy</i>	<i>6</i>
<i>Azja</i>	<i>zielony</i>	<i>12</i>
<i>Australia</i>	<i>różowy</i>	<i>4</i>
<i>Europa</i>	<i>niebieski</i>	<i>7</i>
<i>Ameryka Północna</i>	<i>żółty</i>	<i>9</i>
<i>Ameryka Południowa</i>	<i>czerwony</i>	<i>4</i>

PIONKI

Jest sześć kompletów pionków, każdy innego koloru. Każdy gracz wybiera jeden kolor dla swoich wojsk.

Są trzy rodzaje pionków - piechota, kawaleria i artyleria. Każdy rodzaj pionka oznacza inną liczbę batalionów:



PIECHOTA:
1 batalion



KAWALERIA:
5 batalionów



ARTYLERIA:
10 batalionów

Różne rodzaje pionków zostały wprowadzone po to, by uniknąć zbytniego zatłoczenia planszy. Jeżeli gracz skoncentruje bardzo dużą liczbę batalionów na jednym terytorium, pionki oznaczające piechotę powinny zostać zastąpione odpowiednią liczbą jednostek kawalerii lub artylerii.

np.

5 pionków piechoty = 1 pionek kawalerii
2 pionki kawalerii = 1 pionek artylerii itd.

Oczywiście gracz może w każdej chwili rozmiąć większe jednostki na mniejsze.

1c

KARTY ZADAŃ

Karty te przedstawiają cele strategiczne. Chociaż każde zadanie jest inne, wszystkie mają zbliżony stopień trudności.

1d

KARTY RYZYKA



Są 42 karty Ryzyka, jedna dla każdego terytorium. Każda karta oznaczona jest ponadto symbolem jednostki bojowej (piechoty, kawalerii lub artylerii). W talii kart są również dwa jokery, oznaczone wyłącznie symbolami trzech różnych jednostek bojowych.

1e

KOSTKI

Używane są do prowadzenia bitew. Czerwonych kostek używa atakujący, a niebieskich broniący się gracz. (Patrz: Bitwa, Prowadzenie ataku, Rozdział 3d)

2.

PRZEBIEG GRY

Przebieg gry zależy od liczby uczestników. Są dwa główne zbiory przepisów: dla 3-6 uczestników oraz dla 2 osób. Ponadto w rozdziale 5 opisano dodatkowe zasady przeznaczone dla zaawansowanych graczy, pasujące zarówno do przepisów dla 2 jak i dla 3-6 osób.

3.

GRA DLA 3-6 UCZESTNIKÓW

3a

CEL GRY

Cel gracza to: jako pierwszy wykonać zadanie otrzymane na wylosowanej Karcie Zadania (patrz niżej).

3b

PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje pionki swojego koloru.

Generał

Przed rozpoczęciem gry jeden z uczestników zostaje mianowany generałem. Jego zadaniem jest pilnowanie przestrzegania reguł dotyczących Kart Zadań i Kart Ryzyka oraz rozmieszczania batalionów wzmocnienia.

Karty Zadań

Karty Zadań należy oddzielić od Kart Ryzyka. Część zadań polega na zajęciu pewnej liczby terytoriów lub określonych kontynentów, inne wymagają zniszczenia wszystkich batalionów wskazanego koloru.

Jeżeli w grze bierze udział mniej niż 6 osób, generał usuwa z talii zadań karty odnoszące się do nieużywanych kolorów.

Generał tasuje karty i rozdaje po jednej Karcie Zadania każdemu z graczy, zaczynając od swego sąsiada z lewej. Pozostałe karty odkłada się na bok i żaden z graczy, w tym również generał, nie ma prawa ich podejrzeć. Każdy z graczy ogląda swoją kartę, aby dowiedzieć się, jakie zadanie ma wykonać. Informacji tej nie ujawnia przeciwnikom.

3c

ROZMIESZCZENIE WOJSK

Przydział batalionów

Wszyscy gracze przygotowują odpowiednią liczbę jednostek, zależną od liczby uczestników gry:

<i>Liczba graczy</i>	3	4	5	6
<i>Liczba batalionów</i>	35	30	25	20

Przydział terytoriów

Generał usuwa jokery z talii kart Ryzyka, tasuje karty i rozdaje wszystkim graczom począwszy od sąsiada z lewej. (Jeżeli w grze uczestniczy 4 lub 5 osób, dwaj gracze otrzymują o jedną kartę więcej niż pozostali.)

Karty określają, które terytoria gracze zajmują na początku gry. Oznaczenia rodzajów jednostek (piechota, kawaleria, artyleria) nie mają w tym momencie znaczenia.

Gracze ustawiają po JEDNYM batalionie (jednym pionku piechoty) na każdym terytorium, którego kartę posiadają. Kiedy wszystkie terytoria są już obsadzone, gracze kolejno dostawiają po jednym batalionie na DOWOLNYM ZE SWOICH TERYTORIÓW. Zaczyna gracz siedzący po lewej stronie generała. Przy dostawianiu nie ma żadnych ograniczeń. Można skoncentrować swoje siły na jednym terytorium albo rozdzielić, obsadzając różne terytoria.

Po zakończeniu dostawiania gracze zwracają karty Ryzyka generałowi, który uzupełnia talię o 2 jokery, tasuje ją i kładzie obrazkami do dołu obok planszy.

Rozpoczyna gracz siedzący po lewej stronie generała. Następni gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każdy ruch składa się z trzech faz, których kolejność musi być zachowana:

1 Wzmacnianie

2 Bitwa

3 Przegrupowanie

FAZA 1: WZMACNIANIE

Na początku swojej kolejki gracz wzmacnia swoje siły. Wzmocnienie można otrzymać trzema sposobami:

1. Gracz otrzymuje jednostki w liczbie równej JEDNEJ TRZECIEJ liczby zajmowanych terytoriów. Jeżeli zajmuje tylko 8 lub mniej terytoriów, otrzymuje 3 bataliony. Ułamki zaokrągla się w dół.

np.

Gracz zajmuje 17 terytoriów. Otrzymuje 5 batalionów.
 $17 : 3 = 5$ (reszta z dzielenia jest odrzucana)

Gracz zajmuje 4 terytoria. Otrzymuje 3 bataliony.
 $4 : 3 = 1$ (ale gracz musi dostać co najmniej 3 bataliony).

2. Jeżeli przed rozpoczęciem swojego ruchu gracz zajmuje cały kontynent, otrzymuje dodatkowe bataliony wzmocnienia. Kontynent jest zajęty przez gracza, gdy jego oddziały zajmują wszystkie terytoria. Wartość otrzymywanego wzmocnienia przedstawiona jest w tabelce:

Kontynent	Liczba batalionów otrzymywanych w każdej kolejce
Australia	2
Ameryka Południowa	2
Afryka	3
Europa	5
Ameryka Północna	5
Azja	7

Gracz otrzymuje wzmocnienie za kontynent tak długo, jak długo zajmuje wszystkie terytoria tego kontynentu.

3. Gracz może wymienić karty Ryzyka na dodatkowe bataliony. Karty Ryzyka są zdobywane podczas podbojów. (Patrz: Bitwa, Zdobywanie Terytoriów).

Karty Ryzyka muszą być składane w zestawy. Zestaw może się składać z 3 kart z takim samym symbolem (3 piechurów, 3 kawalerzystów, 3 armaty) ALBO 3 kart z różnymi symbolami (tzn. 1 piechur, 1 kawalerzysta i 1 armata).

Joker zawiera wszystkie 3 symbole i może być użyty jako karta o dowolnym symbolu.

np.



Liczba batalionów otrzymywanych przy wymianie kart zależy od zestawu:



3 karty piechoty.

Gracz otrzymuje 4 bataliony.



3 karty kawalerii.

Gracz otrzymuje 6 batalionów.



3 karty artylerii.

Gracz otrzymuje 8 batalionów.



Po jednej karcie każdego rodzaju.

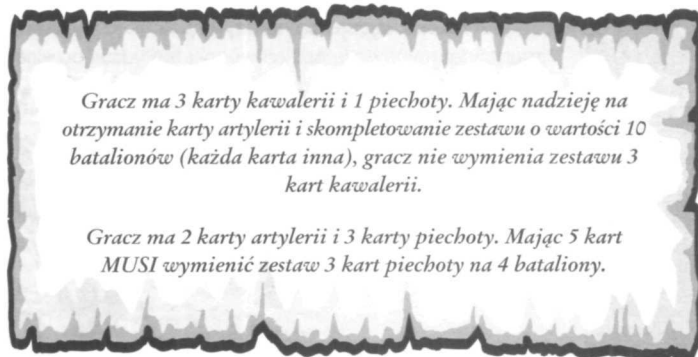
Gracz otrzymuje 10 batalionów.

W jednej kolejce można wymienić dowolną liczbę zestawów kart, ale tylko w fazie wzmocniania.

Jeśli na wymienianej karcie znajduje się terytorium należące do gracza, otrzymuje on dwa Premiowe Bataliony. Gracz MUSI je natychmiast postawić na tym terytorium.

Jeżeli gracz ma 5 lub więcej kart, MUSI wymienić jeden lub więcej zestawów.

np.



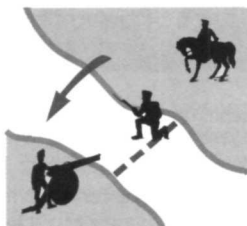
Gracz ma 2 karty artylerii, 2 piechoty i 2 kawalerii. MUSI wymienić co najmniej jeden zestaw złożony z 3 różnych kart na 10 batalionów.

Generał kładzie wymieniane karty na spód talii kart Ryzyka.

Na ogół gracze mogą zgromadzić najwyżej 5 kart Ryzyka otrzymywanych za zdobywanie terytoriów (patrz: Walka, Zdobywanie Terytoriów, Rozdział 3d), jako że muszą wymieniać karty na bataliony wzmocnienia, gdy mają 5 kart. Jedyną sytuacją, w której gracz może mieć więcej niż 5 kart Ryzyka jest zniszczenie wojsk jednego z przeciwników (tzn. doprowadzenie do tego, że przeciwnik nie ma na planszy ani jednego batalionu). Gracz, który tego dokona, zabiera karty Ryzyka wyeliminowanego przeciwnika i dołącza je do własnych (patrz: Walka, Zniszczenie Wojsk Przeciwnika, Rozdział 3c).

Z wyjątkiem PREMIOWYCH batalionów, oddziały otrzymywane podczas fazy wzmocnienia gracz może skoncentrować na jednym terytorium albo rozmieścić na dowolnej liczbie swoich terytoriów. Liczba batalionów stacjonujących na terytorium jest nieograniczona.

FAZA 2: BITWA



Po rozmieszczeniu wszystkich batalionów wzmocnienia gracz może przystąpić do walki.

Gracz może zaatakować dowolne terytorium należące do jednego z przeciwników, o ile:

1. Terytorium to graniczy z jednym z terytoriów atakującego albo jest z nim połączone czarną kreskowaną linią (np. Tajlandia i Indonezja)

ORAZ

2. Na terytorium, z którego prowadzony jest atak, ma co najmniej DWA bataliony.

W ataku mogą uczestniczyć NAJWYŻEJ 3 bataliony, niezależnie od tego, ile jednostek znajduje się na terytorium, skąd wyprowadzany jest atak.



Liczbę batalionów, jaką można rzucić do ataku, określa tabelka:

<i>Liczba batalionów na terytorium atakującego</i>	<i>Liczba batalionów mogących atakować</i>
<i>1</i>	<i>Atak niemożliwy</i>
<i>2</i>	<i>1</i>
<i>3</i>	<i>1 lub 2</i>
<i>4 lub więcej</i>	<i>1, 2, lub 3</i>

Prowadzenie ataku

Przed rozpoczęciem ataku gracz musi ogłosić:

1. Z którego terytorium prowadzony jest atak.
2. Które terytorium jest atakowane.
3. Ile batalionów wysyła do boju.

Bitwa jest prowadzona przy użyciu kostek. Liczbę kostek, używanych przez poszczególnych graczy, określa się następująco:

Atakujący (Czerwone kostki)

Maksymalna liczba kostek używanych przez atakującego jest równa liczbie batalionów wysłanych do ataku.

Maksymalną liczbą kostek jest 3 NIEZALEŻNIE OD LICZBY BATALIONÓW NA TERYTORIUM, Z KTÓREGO PROWADZONY JEST ATAK.

Liczbę kostek używanych do ataku przedstawia tabelka:

<i>Liczba atakujących batalionów</i>	<i>Liczba kostek</i>
<i>1</i>	<i>1</i>
<i>2</i>	<i>1 lub 2</i>
<i>3</i>	<i>1, 2 lub 3</i>

Gracz może użyć mniejszej niż maksymalna liczby kostek, ale zwykle bardziej opłaci się rzucać tyloma kostkami, ile wynosi limit.

Broniący się (Niebieskie kostki)

Liczba kostek używanych przez broniącego się może być równa 1 lub 2, zależnie od liczby batalionów na zaatakowanym terytorium:

<i>Liczba broniących batalionów</i>	<i>Liczba kostek</i>
<i>1</i>	<i>1</i>
<i>2</i>	<i>1</i>
<i>3 lub więcej</i>	<i>1 lub 2</i>

PRZEBIEG BITWY

Obaj gracze rzucają kostkami i następuje porównanie wyników.

NAJWYŻSZĄ liczbę oczek na kostkach atakującego porównuje się z NAJWYŻSZĄ liczbą oczek na kostkach broniącego się.

WYŻSZA liczba oczek wygrywa, a przegrywający musi NATYCHMIAST usunąć z planszy jeden batalion.

Jeżeli najwyższe liczby oczek są równe, ATAKUJĄCY TRACI jeden batalion i musi go usunąć z terytorium, z którego prowadzi atak.

Jeżeli obaj gracze używają więcej niż jednej kostki, porównuje się także DRUGIE co do wysokości liczby oczek i przegrywający traci jeden batalion.

Jeżeli drugie co do wysokości liczby oczek są równe, ATAKUJĄCY TRACI jeden batalion i musi go usunąć z terytorium, z którego prowadzi atak.

Poniżej przedstawiono kilka przykładów ilustrujących zastosowanie reguł bitwy.

LICZBA BATALIONÓW		RZUTY KOSTKAMI	
Atakujący	Broniący się	Atakujący	Broniący się
			
		Broniący się traci batalion	
			
		Obaj gracze tracą po 1 batalionie	
			
		Atakujący traci 2 bataliony	
			
		Broniący się traci 1 batalion	
			
		Atakujący traci 2 bataliony	

Po rozstrzygnięciu bitwy atakujący gracz może:

- kontynuować atak na to samo terytorium
- zaatakować inne terytorium
- zakończyć fazę bitwy

Gracz może kontynuować atak, jeżeli posiada wystarczającą do tego liczbę batalionów.

Liczba terytoriów, które gracz może zaatakować w czasie fazy bitwy, jest nieograniczona.

Zdobywanie Terytoriów

Jeżeli w wyniku bitwy zniszczone zostają wszystkie bataliony obrońcy na danym terytorium, gracz atakujący zdobywa to terytorium.

MUSI wprowadzić na opustoszały teren CO NAJMNIEJ TYLE BATALIONÓW, ILE BRAŁO UDZIAŁ W OSTATNIM ATAKU.

Należy pamiętać o tym, że CO NAJMNIEJ JEDEN batalion MUSI pozostać na terytorium, z którego prowadzony był atak. Podczas całej gry każde terytorium musi być obsadzone wojskiem.

np.

Gracz ma na swoim terytorium 5 batalionów i postanawia zaatakować sąsiednie terytorium, bronione przez 1 batalion. Atakuje dwoma batalionami i wygrywa walkę. Jako że przeciwnik został usunięty, gracz musi zająć zdobyte terytorium CO NAJMNIEJ 2 batalionami, ale może przesunąć 3 lub 4. Nie może przesunąć 5 batalionów, bo musi pozostawić co najmniej 1 batalion na terytorium wyjściowym.

Gracz może kontynuować atak z terytorium, które właśnie zdobył, o ile ma tam wystarczającą liczbę batalionów.

Zniszczenie wojsk przeciwnika

Jeżeli w trakcie bitwy obrońca utracił wszystkie swoje oddziały (tzn. nigdzie na planszy nie pozostały jego bataliony), zostaje wyeliminowany z gry. Wręcza atakującemu wszystkie posiadane karty Ryzyka, a kartę zadania oddaje generałowi, nie ujawniając jej.

Jeżeli po zabraniu kart wyeliminowanego przeciwnika gracz atakujący ma 5 lub więcej kart Ryzyka, MUSI w fazie wzmacniania swojego następnego ruchu wymienić jeden lub więcej zestawów kart.

Zdobywanie kart Ryzyka

Jeżeli gracz zajął podczas ataku jedno lub więcej terytoriów, otrzymuje od generała jedną kartę Ryzyka, której nie ujawnia innym graczom. Niezależnie od liczby zdobytych terytoriów, otrzymuje jedną kartę Ryzyka.

FAZA 3: PRZEGRUPOWANIE

Na zakończenie ruchu gracz może wykonać JEDNO przegrupowanie. Może przesunąć dowolną liczbę oddziałów z jednego terytorium na sąsiednie (graniczące lub połączone czarną kreskowaną linią), pod warunkiem że co najmniej jeden batalion pozostanie na miejscu.

Na tym jego ruch kończy się i do akcji przystępuje kolejny gracz.

3d

ZWYCIĘSTWO

Pierwszy gracz, który zrealizuje cel ze swojej Karty Zadania, zostaje zwycięzcą.

Gracz może zgłosić zwycięstwo tylko w czasie swojego ruchu. Jeżeli jego cel (np. zlikwidowanie wojsk pewnego koloru) zostanie zrealizowany w trakcie ruchu innego gracza, z ogłoszeniem zwycięstwa MUSI czekać do nadejścia swojej kolejki.

4.

GRA DLA 2 OSÓB

4a

CEL GRY

Celem gry jest zniszczenie wojsk przeciwnika. Gracz, który tego dokona, zostaje zwycięzcą, niezależnie od stanu jednostek neutralnych.

Kart Zadań nie używa się.

4b

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze wybierają kolory i biorą po 40 batalionów. Trzeci kolor przyporządkowany jest do neutralnych jednostek o sile 28 batalionów.

Z talii kart Ryzyka usuwa się jokery, a pozostałe karty tasuje i rozdaje równo wszystkim graczom, włączając siły neutralne. Gracze rozstawiają swoje bataliony tak jak w grze dla 3-6 osób. (Patrz: Rozmieszczenie Wojsk, Przydział Terytoriów, Rozdział 3c).

Neutralne bataliony rozstawiane są równomiernie, po 2 bataliony na każdym terytorium neutralnym.

Gra toczy się tak samo jak w wersji dla 3-6 graczy, z wyjątkiem następujących modyfikacji.

Wzmacnianie sił neutralnych

Kiedy gracz otrzymuje wzmocnienie, siły neutralne dostają POŁOWĘ jego całkowitego wzmocnienia (ewentualne ułamki zaokrągla się do dołu).

np —

*Gracz otrzymuje wzmocnienie 17 batalionów.
Zatem oddziały neutralne wzmacniają
się o 8 batalionów (17:2).*

Drugi gracz rozstawia posiłki otrzymane przez siły neutralne na neutralnych terytoriach PO rozstawieniu przez pierwszego gracza swoich nowych oddziałów.

Walka z siłami neutralnymi

W czasie walk siły neutralne są traktowane jak inny przeciwnik.

Jeżeli gracz chce zaatakować siły neutralne, musi to ogłosić tak samo jak zwykle (patrz: Bitwa, Prowadzenie ataku, Rozdział 3d).

Drugi gracz rzuca kostkami w imieniu sił neutralnych.

Rozstrzyganie bitew i zdobywanie terytoriów przebiega tak jak w grze dla 3-6 osób.

Siły neutralne nie atakują (a więc nie mogą zdobywać kart Rzyka).

Siły neutralne nie mogą zostać przegrupowane.

Obaj gracze wykonują ruchy na zmianę. Siły neutralne nie atakują i nie wykonują przegrupowań, a więc nie wykonują ruchów.

GRA O PODBOJ ŚWIATA

W tej dłuższej wersji RYZYKA karty zadań nie są wykorzystywane.
Wszyscy gracze mają taki sam cel - wyeliminowanie pozostałych uczestników. Gra przebiega tak samo jak w podstawowej wersji dla 3-6 graczy.

INNA METODA
WZMACNIANIA

Zamiast stałej wartości wymienianych kart Ryzyka, w tej wersji gry liczba batalionów wzmocnienia wzrasta w trakcie rozgrywki.
Skalę wzrostu podaje poniższa tabela:

<i>Kolejny numer zestawu</i>	<i>Liczba batalionów</i>
1	4
2	6
3	8
4	10
5	12
6	15
7	20
8	25
9 itd.	30 itd. (wzrost o 5)

Nie ma znaczenia, który z graczy dokonuje wymiany kart. Również symbole na kartach nie mają wpływu na liczbę batalionów, aczkolwiek utrzymana jest zasada, że zestaw musi się składać z 3 kart o takich samych, lub 3 różnych symbolach.

Generał musi prowadzić rejestr wymienianych zestawów w celu prawidłowego określenia wartości wymienianych kart.



Celem gry w tej wersji jest zdobywanie stolic przeciwników.

W tym wariantcie nie używa się kart zadań.

Przygotowanie gry

Rozdawanie kart Ryzyka i rozstawianie batalionów przebiega w zwykły sposób.

Następnie każdy gracz musi wyznaczyć jedno ze swych terytoriów do pełnienia roli stolicy.

Kartę Ryzyka przedstawiającą stołeczne terytorium gracz kładzie przed sobą obrazkiem do dołu, by żaden z przeciwników jej nie widział.

Przebieg gry

Gra przebiega w zwykły sposób, dopóki jeden z graczy nie zajmie stolicy przeciwnika. Kiedy to nastąpi, właściciel zdobytej stolicy musi odkryć kartę. Oddaje zdobywcy wszystkie posiadane przez siebie karty Ryzyka.

Ponadto wszystkie jego bataliony na tym samym co stolica KONTYNNENCIE zostają usunięte z planszy i zastąpione JEDNYM batalionem zdobywcy na każdym opuszczonym terytorium. Do tego celu pionki bierze się z pudełka, a nie z planszy.

Zwycięstwo

Liczba stolic, których zdobycie jest wymagane do zwycięstwa w grze zależy od liczby uczestników. Wlicza się w to również własną stolicę. Gracz nie może wygrać, jeżeli nie zajmuje własnej stolicy.

Liczba stolic, które trzeba zająć, podana jest w tabelce:

<i>Liczba graczy</i>	2-3	4-5	6
<i>Liczba stolic</i>	2	3	4



STRESZCZENIE

Poniżej przedstawiono streszczenie faz ruchu gracza, których kolejność MUSI być zachowana.

Faza wzmacniania

- jedna trzecia liczby posiadanych terytoriów
- dodatkowe bataliony za posiadane kontynenty
- wymiana kart Ryzyka
- (wzmocnienie sił neutralnych w grze dla 2 osób)

Faza bitwy

- deklaracja ataku
- rozstrzygnięcie bitwy przez rzuty kostkami
- jeżeli atak był udany, zajęcie terytorium przeciwnika
- ewentualna deklaracja następnego ataku
- jeżeli atak został zakończony, wzięcie karty Ryzyka, o ile co najmniej jedno terytorium zostało zdobyte

Faza przegrupowania

- przesunięcie batalionów z JEDNEGO terytorium na sąsiednie, o ile zachodzi taka potrzeba

KONIEC RUCHU



© 1994 Hasbro International Inc. Enquiries to Hasbro
Magyarország Kft., ALAG CENTER PEST, 1071. Budapest,
Peterdy u. 15. A subsidiary of Hasbro International Inc.