

RISCO

RISCO JOGA-SE NUM PLANISFÉRIO DIVIDIDO EM 42 TERRITÓRIOS DE ACÇÃO.

SOBRE O TERRENO À ESCALA DO MUNDO CADA JOGADOR TENTA ATINGIR EM PRIMEIRO LUGAR O SEU OBJECTIVO.

ANTES DE SE GENERALIZAR O COMBATE, A PRIMEIRA ESTRATÉGIA ESTÁ EM REPARTIR BEM OS EXÉRCITOS SOBRE OS TERRITÓRIOS QUE OCUPE.

QUANDO É A SUA VEZ TEM AS SEGUINTESS POSSIBILIDADES:



- ADQUIRIR NOVOS EXÉRCITOS em função dos territórios ocupados.
- DISPOR ESTES EXÉRCITOS segundo o objectivo e a estratégia.
- COMBATER O INIMIGO de modo a enfraquecê-lo progressivamente.
- DESLOCAR OS EXÉRCITOS para outros combates ou outras conquistas.
- TIRAR UMA CARTA DO MONTE depois de cada tomada de territórios.
- FORMAR COM AS CARTAS GRUPOS DE TRÊS para obter novas unidades de combate.

RISCO

O JOGO MUNDIAL DA ESTRATÉGIA

Risco é um jogo de estratégia de originalidade incontestável. Tem uma grande parte de riscos para os combatentes mas um equilíbrio cuidadosamente calculado entre o ataque e a defesa dando lugar a imprevistos espectaculares para que se mantenha em suspense até ao último combate.

MATERIAL

- 1 planisfério representando os 6 continentes divididos em 42 territórios.
- 6 grupos de elementos de cores diferentes representando os exércitos.
(um  = 1 exército; um  = 10 exércitos)
- 14 cartas especiais de objectivos.
- 42 cartas especiais (cada carta tem um território e uma arma: cavalaria, artilharia ou infantaria).
- 2 Jokers representando as 3 armas.
- 6 dados: 3 duma cor e 3 de outra.

OBJECTIVO DO JOGO

Para 2 jogadores: trata-se de se apoderar de todos os territórios do adversário com o apoio duma terceira força que se alia indiferentemente ora a um ora a outro. (A regra está na página 7).

Para 3 jogadores ou mais: cada jogador tem em objectivo específico que o mantém em SEGREDO mas que deve esforçar-se por atingir.

Propomos no final destas instruções uma variante — todos os jogadores têm um objectivo comum: conquistar o mundo inteiro!

REGRAS PARA 3 A 6 JOGADORES

PREPARAÇÃO

Nomeia-se um árbitro que participa no jogo. Fica encarregado do controlo da partida.

- coloca o planisfério aberto sobre a mesa.
- distribui uma caixa com um exército a cada um.
- separa as cartas de objectivos das cartas dos territórios.
- distribui ao acaso, de face escondida uma carta objectivo a cada um. Retira do baralho aquelas que não são utilizadas mas guarda-as secretamente.

DISTRIBUIÇÃO DOS EXÉRCITOS

Sob o control do árbitro cada jogador recebe uma caixa com os exércitos necessários à partida.

Para 3 jogadores cada um recebe 35 exércitos

— 4 —	— —	— 30 —
— 5 —	— —	— 25 —
— 6 —	— —	— 20 —

OCUPAÇÕES DOS TERRITÓRIOS

O árbitro baralha cuidadosamente as cartas (incluindo os Jokers) e distribui-as uma a uma de face voltada para baixo. Não interessa se com 3,5 ou 6 jogadores alguns deles receberem uma carta a mais ou um Joker que não condiga com o território.

Neste momento os jogadores só se devem preocupar mais com as cartas do que com os territórios, excluindo os exércitos.

Ocupam no planisfério imediatamente com 1 exército os territórios que lhes forem concedidos.

Podem repartir conforme desejem os exércitos que lhes restam distribuindo-os pelos territórios que acabam de ocupar.

Quando termina a ocupação, o árbitro pega em todas as cartas e faz um monte que servirá para obter exércitos suplementares como se verá adiante. Podem começar as movimentações de tropas e combates.

JOGO

Os direitos daquele que está a jogar dividem-se em 3 tempos: 1.º FORÇAS ARMADAS, 2.º COMBATES, 3.º DESLOCAMENTOS

Primeiro tempo: FORÇAS ARMADAS

- a) O jogador obtém tantos exércitos quantos os múltiplos de 3 territórios sobre o planisfério sem distinção de continentes. Por exemplo: se possuir 14 territórios, divide por 3 = 4. Recebe 4 exércitos. O resto (2) não interessa.
- b) Se possuir a totalidade de um ou de vários continentes, tem o direito de ter um certo número de exércitos suplementares em cada vez que joga:

A OCEANIA tem direito	a 2 exérc. supl.
A AMÉRICA DO SUL	a 2 — —
A ÁFRICA	a 3 — —
A EUROPA	a 5 — —
A AMÉRICA DO NORTE	a 5 — —
A ÁSIA	a 7 — —

- c) Cada vez que conquiste um ou vários territórios o jogador recebe uma carta. Quando já tem no mínimo 3, esforça-se por formar uma combinação que lhe permita acumular forças:

Com:	
3 canhões recebe	4 exérc.
3 soldados	6 —
3 cavaleiros	8 —
1 canhão, 1 cavaleiro e 1 soldado	10 —
1 Joker e 2 outras cartas idênticas	12 —

Se na combinação, o jogador conseguir apresentar cartas correspondentes aos territórios que ocupa efectivamente, recebe 2 exércitos suplementares por carta.

PERGUNTAS ESTRATÉGICAS

- P. Onde devo agrupar as minhas forças armadas?
- R. *De preferência no território ou territórios donde têm a intenção de atacar em força ou que necessitem de defender tenazmente.*
Nunca se deve perder de vista o objectivo: deve orientá-lo sempre nesta estratégia preparatória.

- P. Posso acumular exércitos de territórios com os de continentes?

- R. *Sim, um de cada vez. Tens por exemplo, a África mais cinco territórios na Europa e um na Ásia. Soma total dos territórios, 6 (em África) + 5 + 1 = 12. Divide 12 por 3 = 4. Recebes 7 exércitos (4 + 3 pelo continente africano). Nas jogadas seguintes estes esforços aumentarão ou diminuirão em função das possessões no planisfério.*

- P. Devo pedir exércitos sempre que possa apresentar uma combinação válida?

- R. *Não. Podes deixar passar várias jogadas antes de fazeres valer os teus direitos, sobretudo se estiveres a coleccionar territórios que tenhas cartas correspondentes. Mas quando tiveres 5 cartas ou mais debes obrigatoriamente fazer a troca.*

- P. Posso dispor à minha vontade todos os exércitos?

- R. *Coloca-os à tua vontade sobre os territórios. No entanto, os exércitos adquiridos por meio de cartas correspondentes a territórios devem ser colocados nestes territórios e não noutros.*

As trocas de cartas contra os exércitos fazem-se sempre antes do combate.

As cartas que serviram são descartadas.

Logo que o monte acaba, o árbitro pega nas cartas que serviram, baralha-as e faz de novo monte.

Segundo tempo: COMBATES

Quando os reforços estão prontos, o jogador pode atacar. De qualquer modo é necessário que deixe pelo menos um exército sobre o território ocupado. Ou melhor, não pode atacar senão partindo dum território ocupado pelo menos por dois exércitos.

Os exércitos podem ser considerados indiferentemente como exércitos terrestres ou armadas.

Há dois processos de atacar um território inimigo:

- POR TERRA:** se o território atacante possui uma fronteira comum com o território inimigo.
- POR MAR:** seguindo o ponteadado que estabelece a comunicação marítima dos dois territórios.
(Como a terra é redonda, pode-se atacar o Alasca pelo Kamchatka e inversamente).

Os combates desenrolam-se assim:

O agressor designa pelos seus nomes o território em vista e o território atacante. Se não o fizer, o defensor pode apanhar 3 exércitos no território donde partiu o ataque.

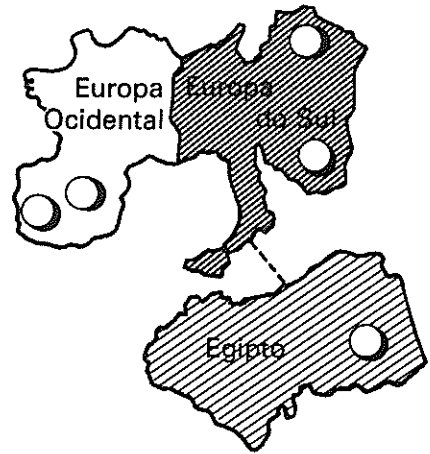
O agressor toma três dados da mesma cor, lança tantos dados quantos os exércitos que pretende apanhar (no máximo 3).

Exemplo: um agressor tem 10 exércitos num território. Ataca com 3 exércitos a cada lançamento de dados, mas pode atacar, se quiser, somente com 1 ou 2 exércitos, lançando 1 ou 2 dados.

O defensor só pode lançar no máximo 2 dados da mesma cor mesmo que tenha 3 exércitos ou mais no seu território.

Comparam-se separadamente cada um dos dados com os do adversário começando pelo mais forte de cada lado.

Os dados mais fortes ganham. Mas no caso de igualdade de pontos, o defensor leva vantagem mesmo se lança menos dados.

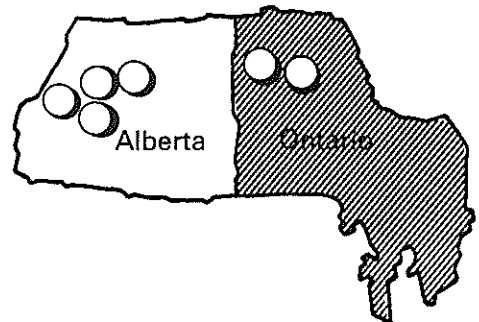


A Europa Ocidental que tem uma fronteira comum com a Europa do Sul pode atacar por terra.

Quanto à Europa do Sul pode atacar o Egipto por mar. (Ver ponteadado que estabelece a comunicação entre os dois territórios).

AGRESSOR

DEFENSOR

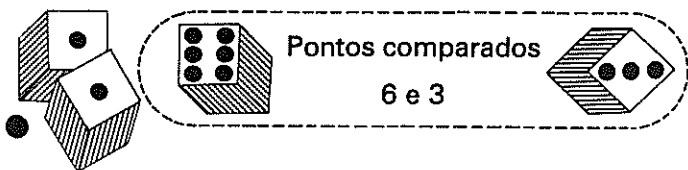


Com 4 exércitos Alberta pode atacar Ontário com 1, 2 ou 3 dados. Ontário pode defender-se com 1 ou 2 dados.

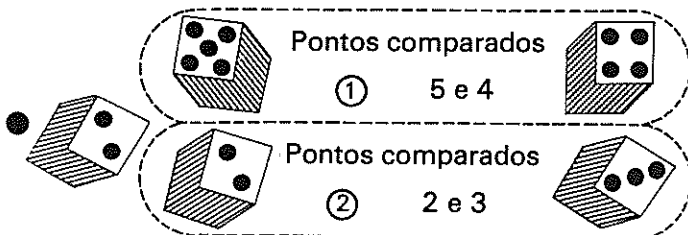
Os exemplos dados a seguir ilustram perfeitamente a regra de saída dos combates:

AGRESSOR

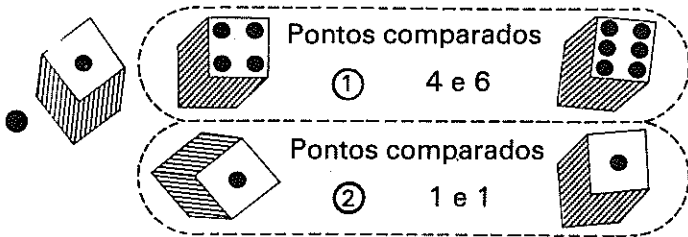
DEFENSOR



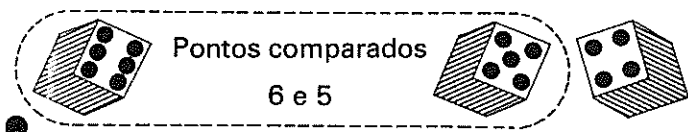
O agressor ataca com 3 exércitos. Lança os dados e faz 6 e 1. Com 1 só exército o defensor realiza 3. Perde 1 exército.



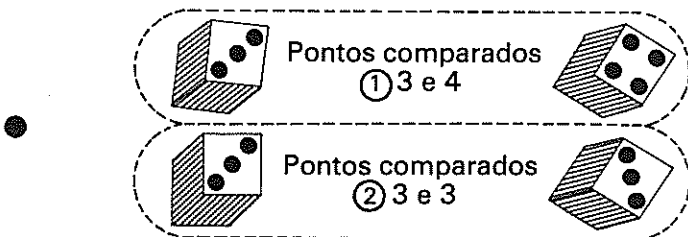
O agressor ataca com 3 exércitos. O defensor alinha 2 exércitos. Cada adversário perde 1 exército.



Em igualdade de pontos ganha o defensor. O atacante com 3 exércitos contra 2 perde portanto 2.



O defensor apesar de 2 dados contra 1 perde 1 exército.



Em 2 contra dois o agressor perde 2 exércitos em função da igualdade a 3.

P. O ataque é sempre proveitoso?

R. *Nem sempre, se a sorte dos dados não é favorável. É necessário atacar com conhecimento de causa e sobretudo os territórios inimigos mal defendidos.*

P. É uma questão de objectivo?

R. *Nunca debes perder de vista o teu objectivo secreto:*

— *Se for destruir os exércitos dum determinado inimigo é necessário combatê-lo onde se encontra e preparar os teus exércitos para isso.*

— *Se for tomar um continente e territórios, utiliza bem os exércitos de ocupação, fica na defensiva e desloca-te na ocasião propícia.*

P. Tem interesse atacar em força lançando o máximo de dados?

R. *Com 3 dados tens mais chance de ganhar do que com 2. É evidente. Mas limitando os dados também se limitam os riscos.*

Suponhamos que tens 3 exércitos num território e interessa-te arriscar só um. Só lanças um dado. Diminuis a oportunidade de ganhar, mas restringes as derrotas.

P. Como defensor, que tática devo usar?

R. *É o atacante, quem anuncia o número de dados que vai lançar. O defensor pode pois decidir se tem interesse em defender-se em força ou não.*

P. O que fazer dos exércitos derrotados?

R. *Retiram-se das operações e regressam à sua guarnição.*

Desde que o agressor destrua num território todos os exércitos do defensor, ocupa este território com os exércitos que conduziu no último lançamento de dados.

Podem também transportar para o território conquistado, partindo do ponto de ataque de tantos exércitos quantos quiser.

Tem o direito de se servir imediatamente do território que acaba de tomar como base de partida para um novo assalto contra outro inimigo. É livre de atacar na mesma jogada e sucessivamente e sem ordem estabelecida outros adversários noutros pontos do planifério.

Caso tenha despovoado todos os exércitos e só tenha deixado ficar um, pode atacar o inimigo desde que tenha feito a defesa das fronteiras comuns.

Se tiver conquistado um ou mais territórios não se pode esquecer de comprar a carta de cima do monte.

Terceiro tempo: DESLOCAMENTOS

Quer tenha ou não combatido durante a sua vez, o jogador tem o direito de deslocar todo ou parte dos exércitos dum território para outro território contíguo que lhe pertença.

Só pode fazer deslocamento à sua escolha e, como depois do combate, deve deixar sempre um exército no território donde partiu.

FIM DE COMBATE

Desde que um agressor destrua o último exército no último território de um adversário, elimina-o do jogo definitivamente.

Apodera-se das suas cartas, pois que pode servir-se imediatamente para conquistar novos exércitos. Coloca-os de seguida onde lhe parecer melhor.

Este fim dramático nunca deve surgir antes da quarta jogada.

O VENCEDOR

O vencedor é aquele que, em primeiro lugar conseguir atingir o objectivo. Justifica a sua vitória apresentando a carta aos seus adversários.

P. É necessário um esforço sistemático para tomar territórios?

R. *As conquistas são muitas vezes pagas. Facilitam atingir o objectivo específico; valem uma carta que se pode trocar mais tarde para obter reforços.*

P. Com que forças devo ocupar um território conquistado?

R. *Geralmente deslocam-se todos os exércitos deixando ficar um. Mas há situações em que é prudente guardar forças para resistir a um ataque do adversário ou para conquistar um território inimigo vizinho fraco na guarnição.*

P. A estratégia deve ser constante?

R. *Para derrotar o inimigo segundo o objectivo em vista, é necessário atacar onde não há nada a fazer e ocupar territórios, que, à priori não interessam.*

P. Os deslocamentos dos exércitos são primordiais?

R. *Certamente. Não esquecer que depois de ter combatido ou não, pode-se, na mesma jogada deslocar exércitos para um território vizinho quer seja possuído ou conquistado na luta e daí fazer novos ataques na vez seguinte.*

REGRAS PARA 2 JOGADORES

As disposições fundamentais das regras não mudam. No entanto, para 2 jogadores cria-se uma terceira força que pode ser utilizada alternadamente quer por um ou por outro.

Os adversários escolhem a cor e cada um dispõe de 40 exércitos.

As forças aliadas são 28 exércitos doutra cor. Tiram-se os Jokers do baralho. Cada jogador recebe 14 cartas. Em cada um dos 14 territórios correspondentes coloca um exército de ocupação. Estão 28 territórios ocupados. Os 14 restantes são atribuídos ao aliado. Um dos jogadores coloca aí 2 exércitos em cada um deles. As cartas são repostas no baralho para formar o monte.

REFORÇOS

Para obter reforços, é necessário seguir as indicações do parágrafo correspondente às FORÇAS ARMADAS (página 3).

Quanto ao aliado obtém reforços do seguinte modo:

Suponhamos que um jogador ganha 9 exércitos (que coloca como quer nos seus territórios). O aliado obtém imediatamente a metade: $9 : 2 = 4$ (o resto 1 não conta). Estes 4 exércitos estão à disposição do adversário nos territórios aliados de sua escolha.

COMBATES

A saída para os combates é sempre dada pelos dados (ver exemplos da página 5).

Aquele que joga pode atacar quer seja adversário quer seja aliado.

Se ataca o adversário, não há alteração e os jogadores observam as regras do costume.

Se ataca as forças aliadas é o adversário que responde lançando os dados da defesa.

OPERAÇÕES COM O ALIADO

As operações diferem quando um jogador obtém exércitos em função de ocupações de territórios por meio de combinações de cartas pois faz entrar em jogo as forças aliadas como se pode ver a seguir: dois jogadores (A e B) estão em presença. Uma terceira força (C) está disponível.

É A que joga: ganha por exemplo, 9 exércitos que distribui pelos seus territórios. Faz o seguinte em três fases sucessivas:

- 1) A ataca ou não o seu adversário directo e desloca se puder os seus exércitos de conquista
- 2) Na mesma jogada, B desloca 4 exércitos que o aliado obtém por repercursão nos territórios aliados da sua escolha. Pode então aproveitar logo para fazer um contra-ataque com as forças aliadas ou esperar que se reforcem na vez seguinte.
- 3) Quando B atacou, A toma a iniciativa para atacar ou deslocar ainda uma vez se acha oportuno com as suas próprias forças. B joga na sua vez segundo as mesmas regras e modalidades de acção.

IMPORTANTE

- Nunca se ataca os próprios territórios com exércitos aliados.
- Cada um pode utilizar exércitos colocados pelo adversário nas jogadas anteriores para contra-ataque como ficou explicado acima.
- Não se obtém cartas de territórios por intermédio do aliado.
- Em contrapartida, cada vez que se toma um ou vários territórios aliados, tira-se a carta de cima do monte.

VENCEDOR

Se as forças aliadas forem completamente destruídas, não podem obter reforços. A partida continua entre os dois jogadores segundo as regras habituais. O vencedor é aquele que conquistar todos os territórios do outro.

VARIANTE PARA O JOGO DE 3 A 6 JOGADORES

Jogadores experientes e de jogo semelhante, podem ainda optar por outro modo apaixonante. Todos têm um objectivo comum: CONQUISTAR O MUNDO INTEIRO, eliminando os adversários, um a um. Não se utilizam as cartas de objectivos. As regras básicas são as mesmas.

Sempre que conquista um ou vários territórios na sua jogada, o jogador pega numa carta do monte — uma só, a de cima.

Com estas cartas adquire reforços de exércitos. Quando possui 5 cartas deve obrigatoriamente fazer operações de troca.

As combinações possíveis são as seguintes:

- 1) 3 cartas iguais (3 cavaleiros, 3 canhões ou 3 soldados de infantaria)
- 2) 3 cartas diferentes (1 cavaleiro, 1 canhão e 1 soldado de infantaria).
- 3) 2 cartas à escolha e 1 Joker.

O número de exércitos que recebe contra uma destas combinações varia em função do momento onde faz valer os seus direitos como se pode ver por esta tabela:

O primeiro que troca as cartas recebe 4 exército suplementares.

— 2.º	—	—	—	—	—	6	—	—
— 3.º	—	—	—	—	—	8	—	—
— 4.º	—	—	—	—	—	10	—	—
— 5.º	—	—	—	—	—	12	—	—
— 6.º	—	—	—	—	—	15	—	—
— 7.º	—	—	—	—	—	20	—	—
— 8.º	—	—	—	—	—	25	—	—

e assim sucessivamente acrescentando sempre 5 em cada vez.

Pela análise deste quadro verifica-se que o jogador que apresenta a 3.ª combinação da partida recebe 8 exércitos mesmo que não seja a sua primeira troca.

Deste modo deve fazer valer os seus direitos nas trocas para receber mais exércitos.

Como nas regras anteriores, a posse de um continente inteiro dá direito a exércitos suplementares.

