



# Risiko!<sup>®</sup>

## NAPOLI

### REGOLAMENTO

  
3-4



10+



# RisiKo!<sup>®</sup>

## NAPOLI

**Il gioco strategico per la conquista del mondo**

**Da 3 a 4 giocatori\***

**Età: da 10 anni in su**



**\* Con la presente componentistica è possibile giocare con un massimo di 4 giocatori. Integrando con armate supplementari da altre edizioni di RisiKo! è possibile giocare fino a 6.**





## SCOPO DEL GIOCO

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto.

## COMPONENTI

Una plancia rappresentante la mappa della città di Napoli, con le sue 10 municipalità suddivise in 42 distretti. Su ogni distretto sono indicati dei Punti Vittoria. Tale valore serve esclusivamente se decidete di utilizzare le nuove regole per il gioco a tempo ridotto.

4 eserciti di diverso colore composti da piccoli carrarmati (del valore di un'armata ciascuno) e bandierine (del valore di 10 armate), 3 dadi di colore rosso e 3 dadi di colore blu.

Un mazzo di carte "Territori" così suddiviso:

- 42 carte raffiguranti ciascuna uno dei territori presenti sulla plancia di gioco e uno dei tre simboli (Scudo Sannitico, Corona turrita, Ramo di alloro e quercia).
- 2 carte "Jolly" distinguibili dalle altre per la presenza dei simboli di tutti e 3 i simboli e l'assenza della mappa.

Un mazzo di carte "Obiettivi", indicanti gli obiettivi segreti che i giocatori dovranno tentare di raggiungere.

## PREPARAZIONE

- Per prima cosa, separate le carte Territori da quelle Obiettivi.
- Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto giocherà per primo, gli altri seguiranno in senso orario. In caso di parità, i giocatori che hanno ottenuto lo stesso punteggio ripeteranno il tiro.
- Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il colore dell'esercito che utilizzeranno durante il gioco.
- Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale così composta:  
35 armate se si gioca in 3  
30 armate se si gioca in 4  
25 armate se si gioca in 5  
20 armate se si gioca in 6





- Queste sono le armate che verranno posizionate in gioco all'inizio della partita. La dotazione restante servirà come rinforzo.
- Chi ha vinto il lancio dei dadi, diventa il "Mazziere" e si occupa di distribuire, coperta, una carta Obiettivi ad ogni giocatore, dopo aver accuratamente mischiato il mazzo. Le carte rimanenti devono essere collocate nella scatola.
- Sempre il mazziere prende il mazzo dei "Territori", toglie le due carte "Jolly", mischia accuratamente le 42 carte rimaste e poi le distribuisce una alla volta, partendo dal giocatore alla propria sinistra e proseguendo in senso orario, fino all'esaurimento delle carte.
- Queste carte indicano i territori in possesso dei giocatori all'inizio della partita, territori che ciascuno deve ora occupare con una delle proprie armate prendendola dalla dotazione iniziale.
- Completata l'occupazione iniziale dei territori ricevuti in sorte, i giocatori, partendo dal primo e proseguendo in senso orario, posizionano 3 armate alla volta, sempre prendendole dalla dotazione iniziale e collocandole sulla plancia a rafforzare i propri territori.
- Ogni giocatore è libero di posizionare queste tre armate come vuole, anche suddividendole su più territori.
- Quest'operazione è ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore, di conseguenza durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate.
- Conclusa quest'operazione, il mazziere riprende le carte Territori dai giocatori, vi aggiunge i due "Jolly", mischia il mazzo così formato e lo colloca coperto a portata di mano.
- A questo punto la fase preliminare è completata. Il giocatore primo di turno inizia il gioco.





## COME SI GIOCA

Il turno di ogni giocatore si suddivide in 3 fasi.

### PRIMA FASE: RINFORZI

Questa fase si svolge sin dal primo turno di gioco

- a) Ogni giocatore, al proprio turno (compreso il primo), prende tante armate aggiuntive del proprio colore quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia divisi per 3 (arrotondando per difetto).

**Il tuo** "Il giocatore di turno occupa 14 territori, quindi ha diritto a 4 armate ( $14:3 = 4,6$ ; arrotondando per difetto si ottiene 4).

- b) Se il giocatore occupa tutti i territori di uno o più gruppi di municipalità differenziate da un colore diverso ognuna, ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari, secondo quanto riportato nella tabella (riprodotta anche sulla plancia di gioco). Queste armate si aggiungono a quelle previste al punto precedente.

 <b>a</b> <b>ùysns"i usè</b> 2 o 21E3 armate	 <b>a</b> <b>ùysns"i usè</b> 7E2 armate
 <b>a</b> <b>ùysns"i usè</b> 3 o 5E5 armate	 <b>a</b> <b>ùysns"i usè</b> 9E2 armate
 <b>a</b> <b>ùysns"i usè</b> 4 o 8E7 armate	 <b>a</b> <b>ùysns"i usè</b> 6 o : E5 armate

- c) Nella fase dei rinforzi il giocatore di turno ha anche diritto a giocare un tris di carte (per le modalità di acquisizione di queste carte si rimanda a un capitolo successivo) grazie al quale può aggiungere ulteriori armate di rinforzo. Le combinazioni valide sono quelle qui di seguito elencate:

4 "i v sE4 armate      4 nz "zy oE6 armate      4 ànùnsE8 armate

ùy "i v z. ùyi nz "zyi o ùyz ànùnzE10 armate

ùy Qzu "s nùo m "èò nzy àsv l z us ùqùì usE12 armate

Inoltre, se il giocatore possiede nella combinazione carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Le armate supplementari ottenute in questa fase possono essere collocate sui territori occupati dal giocatore di turno senza alcuna limitazione di numero, purché siano tutte collocate prima di iniziare la fase dei combattimenti.





## SECONDA FASE: COMBATTIMENTI

Quando i rinforzi sono stati collocati, il giocatore di turno può sferrare i propri attacchi.

Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio obiettivo segreto e decide se e contro chi effettuare uno o più attacchi.

LO SCOPO DI UN ATTACCO È  
L'ELIMINAZIONE DELLE ARMATE  
NEMICHE DAI TERRITORI  
CONFINANTI PER CONSENTIRE ALLE  
PROPRIE ARMATE L'OCCUPAZIONE  
DEI TERRITORI AVVERSARI.

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco, ha però l'obbligo di lasciare sempre almeno un'armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non può attaccare partendo da un territorio presidiato da una sola armata.

Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:

- hsi èo''i** Ese il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con quello avversario.
- hsi v i''o** Eseguendo la linea tratteggiata che unisce, via mare, i due territori (quello da cui parte l'attacco e quello attaccato). Poiché la plancia rappresenta la piantina della città di Napoli, è possibile attaccare da San Giovanni a Teduccio a Porto Ovest e vice-versa.

**Mrzv l i èèsv oyèsàsà zuzyz sy •ùoàèz v z nz** El'attaccante comunica ad alta voce il nome del territorio attaccato e quello da cui parte l'attacco. Se omette di fare questo annuncio prima di aver lanciato i dadi, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio. L'attaccante tira tanti dadi quante sono le armate con cui ha deciso di attaccare (massimo 3).

**I àov "sz** E un attaccante possiede 10 armate su un territorio e attacca con 3 armate, lanciando 3 dadi, ma se lo avesse desiderato, avrebbe potuto anche attaccare solo con una o due, lanciando un corrispondente numero di dadi.

Il difensore, a sua volta, può lanciare un massimo di 3 dadi, anche se possiede più di 3 armate in difesa del territorio attaccato. Il difensore deve tuttavia dichiarare con quante armate intende combattere prima che l'attaccante abbia lanciato i dadi.





Quando i due giocatori hanno lanciato i dadi, si confrontano i punteggi ottenuti in base al seguente criterio:

- Il dado con il punteggio più alto ottenuto dall'attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore.
- Se è maggiore il punteggio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione). In caso contrario, sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal territorio dal quale ha sferrato l'attacco.
- In caso di pareggio vince sempre il difensore.
- Se entrambi hanno lanciato più di un dado si confronta il secondo punteggio più alto dell'attaccante con il secondo punteggio più alto del difensore seguendo la stessa procedura.
- Se entrambi hanno lanciato 3 dadi, si confronta anche il terzo punteggio più alto dell'attaccante con il terzo punteggio più alto del difensore seguendo la stessa procedura.

<p>ESEMPIO 1</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO</p> <p>L'attaccante perde un'armata e anche il difensore perde un'armata.</p>	<p>ESEMPIO 3</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO</p> <p>L'attaccante perde un'armata.</p>
<p>ESEMPIO 2</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO</p> <p>Il difensore perde un'armata.</p>	<p>ESEMPIO 4</p> <p>dadi dell'attaccante      dadi del difensore</p> <p>RISULTATO</p> <p>Il difensore perde un'armata e l'attaccante ne perde due.</p>

I punteggi non si sommano mai, si confrontano in ordine di grandezza.

L'attaccante può continuare il combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distruzione delle armate avversarie situate sul territorio di suo interesse, oppure decidere di sospendere l'attacco. Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, da





un solo territorio o anche da altri in suo possesso, fino a che è in grado di conservare sui territori da cui vuol fare partire l'attacco almeno due armate.

**dù i ynz uf èèi nni y èò nsàè"ùqqo èùèèò w i "v i èò àù ùy èò""sèz"sz yov sraz.  
no o z nmù"i "uz nzy w i "v i èò nr o r i yz "i "èòns"i èz i ufùèsv i li èèi qui  
)nsz ufùèsv z u ynsz nsni ns, 0**

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, tutte le armate che vuole. Inoltre, può utilizzare il territorio conquistato come base per un ulteriore attacco.

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore, se ha conquistato uno o più territori, pesca una sola carta dal mazzo "Territori". Non esiste alcun ordine prestabilito per sferrare gli attacchi, quindi il giocatore di turno può sfidare, una o più volte, tutti i suoi avversari.

Il turno si esaurisce quando:

- 1) il giocatore di turno decide di sospendere i suoi attacchi ed eventualmente trarre vantaggio dalle mosse degli altri giocatori che possono determinare condizioni favorevoli anche per lui.
- 2) il giocatore di turno non è più in condizione di sferrare alcun attacco avendo tutti i territori presidiati da una sola armata.

## TERZA FASE: SPOSTAMENTO STRATEGICO

Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio sotto il suo controllo ad un altro contiguo, sempre sotto il suo controllo. Può fare un solo spostamento strategico a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Nel momento in cui il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

**Iw syi szyo nsù y qsz ni èz"o**

Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, si impadronisce anche delle sue carte. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

**Juszl soèès sàòq"oès**

Nel momento in cui un giocatore ha raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria.







## FINALE DI PARTITA E MODALITÀ DI GIOCO "TIME ATTACK"

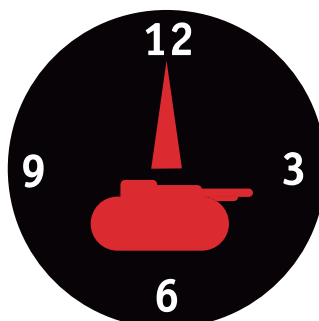
Prima di iniziare a giocare dovete decidere se volete finire la partita nel modo "tradizionale" oppure se volete giocare con il metodo "TIME ATTACK".

Se decidete di giocare nel modo tradizionale, la partita proseguirà fino a quando uno dei giocatori non avrà raggiunto l'obiettivo indicato sulla carta Obiettivi pescata all'inizio del gioco.

Se invece decidete di utilizzare il metodo "TIME ATTACK" dovete anche decidere se volete giocare con un limite di tempo (comunque allo scadere del tempo bisogna completare il giro in modo che tutti abbiano potuto giocare lo stesso numero di turni) oppure sulla base delle carte giocate.

Durante la partita, le carte giocate per ottenere rinforzi vengono poste nel mazzo degli scarti. Quando il mazzo "Territori" si esaurisce, il giocatore che ha pescato l'ultima carta dovrà mescolare tutte le carte del mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare. Questa operazione si svolge indipendentemente dal tipo di finale di partita che avete deciso di utilizzare, ma se decidete di utilizzare il numero di carte per determinare la fine della partita, allora dovete anche decidere quante volte vorrete ripetere questa operazione (vi suggeriamo 2 volte, ma siete liberi di impostare la durata della partita come desiderate).

Nel momento in cui viene pescata l'ultima carta, dopo aver rimischiato tante volte quante deciso, parte l'ultimo giro che si concluderà con il turno del giocatore che ha preso l'ultima carta.



# TIME ATTACK





A quel punto, se nessuno ha ancora raggiunto il proprio obiettivo segreto, la vittoria andrà al giocatore che controllerà il maggior numero di Punti Vittoria, sommando quelli dei territori sotto il suo controllo. In caso di parità, vincerà il giocatore con il maggior numero di armate in campo. In caso di ulteriore parità, si procede ad un giro supplementare, nel quale potranno giocare solo i giocatori ancora in parità.

Se giocate con il metodo del "TIME ATTACK", dopo aver rimischiato una prima volta il mazzo, l'eliminazione di un giocatore determina anche l'immediata fine della partita. Se questa eliminazione non comporta la vittoria per raggiungimento dell'obiettivo segreto, si passa al conteggio dei punti.

Il raggiungimento dell'obiettivo segreto comporta comunque la fine della partita, indipendentemente dal tipo di finale scelto.

Se giocate con le regole del "TIME ATTACK", ogni giocatore non può mai avere in mano più di 7 carte.

### **regola opzionale "5 armate"**

Per rendere il gioco ancora più dinamico, potete decidere di utilizzare questa regola opzionale, che può essere adottata sia nel caso in cui decidiate di giocare con il finale tradizionale che con quello del "TIME ATTACK".

Durante la fase dei rinforzi, aggiungete un'armata a quelle spettanti al giocatore di turno. In questo modo, per esempio, se il giocatore avesse diritto a 4 armate, ne riceverebbe 5. L'armata supplementare si aggiunge anche nel caso in cui un giocatore non abbia diritto a ricevere alcuna armata, perché rimasto con meno di tre territori.





## VALORE TERRITORI

Di seguito riportiamo i territori in ordine alfabetico con i rispettivi valori. Tali valori sono riportati anche sulla plancia di gioco.

Arenella Est	3	Ponticelli Nord	3
Arenella Ovest	6	Ponticelli Sud	2
Avvocata	4	Porto	4
Bagnoli Nord	2	Posillipo	3
Bagnoli Sud	4	San Carlo all'Arena Centro	4
Barra Nord	5	San Carlo all'Arena Est	6
Barra Sud	3	San Carlo all'Arena Ovest	5
Chiaia Ovest	3	San Ferdinando	2
Chiaia Est	3	San Giovanni a Teduccio	3
Chiaiano Est	4	San Giuseppe	4
Chiaiano Ovest	2	San Lorenzo	6
Fuorigrotta	3	San Pietro a Patierno Nord	3
Mercato	3	San Pietro a Patierno Sud	4
Miano	4	Scampia	3
Montecalvario	2	Secondigliano	3
Pendino	3	Soccavo	4
Pianura Est	3	Stella (Rione Sanità)	4
Pianura Ovest	2	Vicaria	3
Piscinola Nord	4	Vomero Est	5
Piscinola Sud	3	Vomero Ovest	3
Poggioreale	4	Zona industriale	4



## RISIKO CLUB

RCU Milano  
RCU MonzAmici (Monza)  
RCU Lario (Como)  
RCU Le Mura (Bergamo)  
RCU Gli Aironi (Gerenzano)  
RCU Torisiko (Torino)  
RCU Borgo Pila (Genova)  
RCU Le Armate Scaligere (Verona)  
RCU Il Grifone (Venezia)  
RCU I Masnadieri (Castelfranco Veneto)  
RCU I Maialini (Modena)  
RCU Gli Asinelli (Bologna)  
RCU Il Cannone (Faenza)  
RCU I Titani (S. Benedetto del Tronto)  
RCU Maledetti Toscani (Firenze)  
RCU Capalbio  
RCU FAVL (Viterbo)  
RCU Il Gufo (Roma)  
RCU LatinaGioca (Latina)  
RCU Sabaudia  
RCU Horus Club (Gaeta)  
RCU Cagliari  
RCU La Torre Magica (Barletta)  
RCU World Domination (Acireale)  
RCU Messina  
RCU Il Passatempo (Siracusa)  
RCU Rahal Maut (Racalmuto)  
RCU Egadi (Marsala)  
RCU Eagles (Palermo)

Seguiteci sulla pagina IG [@risiko\\_original](#) e sulla pagina FB [@RisiKo](#) per scoprire l'elenco sempre aggiornato dei RisiKo! Club ufficiali ed essere aggiornato sulle ultime novità.





## CARTE

### Obiettivi

- Devi distruggere LE ARMATE NERE  
Se le armate nere non sono in gioco, o se sei tu stesso il proprietario delle armate nere, o se il giocatore proprietario è eliminato da un altro giocatore, il tuo obiettivo diventa automaticamente  
Conquistare 24 TERRITORI
- Devi distruggere LE ARMATE ROSSE  
Se le armate rosse non sono in gioco, o se sei tu stesso il proprietario delle armate rosse, o se il giocatore proprietario è eliminato da un altro giocatore, il tuo obiettivo diventa automaticamente  
Conquistare 24 TERRITORI
- Devi distruggere LE ARMATE GIALLE  
Se le armate gialle non sono in gioco, o se sei tu stesso il proprietario delle armate gialle, o se il giocatore proprietario è eliminato da un altro giocatore, il tuo obiettivo diventa automaticamente  
Conquistare 24 TERRITORI
- Devi distruggere LE ARMATE BLU  
Se le armate blu non sono in gioco, o se sei tu stesso il proprietario delle armate blu, o se il giocatore proprietario è eliminato da un altro giocatore, il tuo obiettivo diventa automaticamente  
Conquistare 24 TERRITORI
- Devi distruggere LE ARMATE VERDI  
Se le armate verdi non sono in gioco, o se sei tu stesso il proprietario delle armate verdi, o se il giocatore proprietario è eliminato da un altro giocatore, il tuo obiettivo diventa automaticamente  
Conquistare 24 TERRITORI
- Devi distruggere LE ARMATE VIOLA  
Se le armate viola non sono in gioco, o se sei tu stesso il proprietario delle armate viola, o se il giocatore proprietario è eliminato da un altro giocatore, il tuo obiettivo diventa automaticamente  
Conquistare 24 TERRITORI
- Devi conquistare la totalità delle Municipalità 5 e 9, 1 e 10.
- Devi conquistare la totalità delle Municipalità 2 e 4, 6 più un terzo continente a tua scelta.



- 
- Devi conquistare la totalità delle Municipalità 8, 3 e 7.
  - Devi conquistare la totalità delle Municipalità 2 e 4, 1 e 10.
  - Devi conquistare la totalità delle Municipalità 3 e 7, 6.
  - Devi conquistare la totalità delle Municipalità 5 e 9, 8.
  - Devi conquistare 24 TERRITORI a tua scelta.
  - Devi conquistare 18 TERRITORI ed occupare ciascuno di essi con almeno 2 armate.
- 





## TERRITORI

San Ferdinando

Zona industriale

Chiaia Est

Bagnoli Nord

Chiaia Ovest

Bagnoli Sud

San Giuseppe

Fuorigrotta

Montecalvario

Soccavo

Avvocata

Pianura Est

Stella (Rione Sanità)

Pianura Ovest

San Carlo all'Arena Est

Chiaiano Ovest

San Carlo all'Arena Centro

Chiaiano Est

San Carlo all'Arena Ovest

Piscinola Nord

Vicaria

Piscinola Sud

San Lorenzo

Miano

Mercato

Secondigliano

Pendino

Scampia

Porto

San Pietro a Patierno Nord

Vomero Est

San Pietro a Patierno Sud

Vomero Ovest

Ponticelli Nord

Arenella Ovest

Ponticelli Sud

Arenella Est

Barra Nord

Posillipo

Barra Sud

Poggioreale

San Giovanni a Teduccio

Per motivi di adattamento grafico, alcuni territori potrebbero risultare leggermente sfasati rispetto alla realtà.





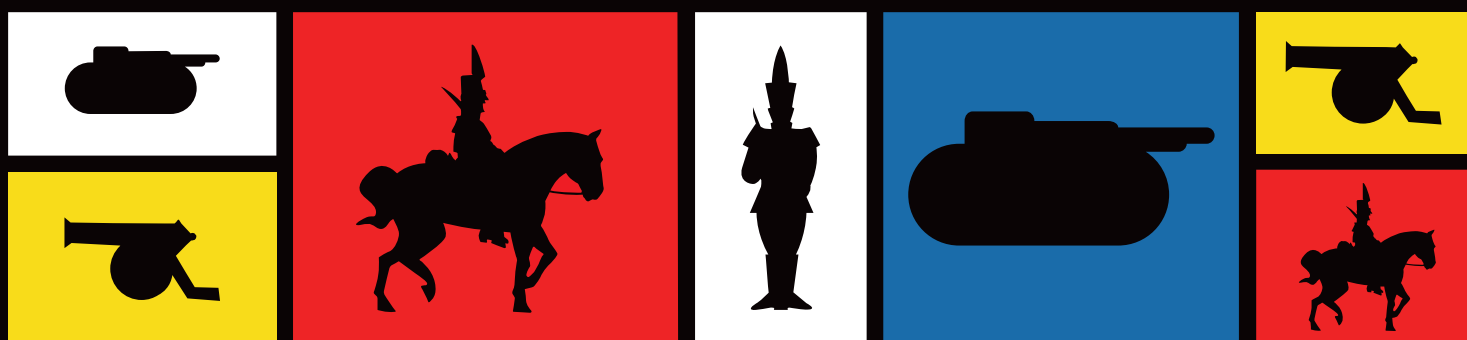
## Riassunto delle regole

### Vincere

Essere il primo giocatore a raggiungere tre dei sei obiettivi sul tavolo all'inizio della partita.

### Nel vostro turno

1. Ottenete dei rinforzi e distribuiteli (pag. 5 del regolamento).
2. Attaccate i territori confinanti usando le vostre armate (pag. 6 del regolamento).
3. Effettuate uno spostamento strategico e pescate una nuova carta Territori se siete riusciti ad occupare un territorio (pag. 8 del regolamento).



AVVERTENZA: o eno-fo -ll-ect iz - à F



ITALIA - 800 788 532  
servizio@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM



©2022 Logo Spin Master Games TM è un marchio di Spin Master Ltd. Tutti i diritti riservati. Il logo EG è un marchio registrato di Spin Master Italia S.R.L. Tutti i diritti riservati. Distribuito da:  
Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151,  
1043 GR Amsterdam, NL  
www.spinmastergames.com

PRODOTTO NEI PAESI BASSI

RisiKo!® è un marchio registrato di Spin Master Italia S.R.L.