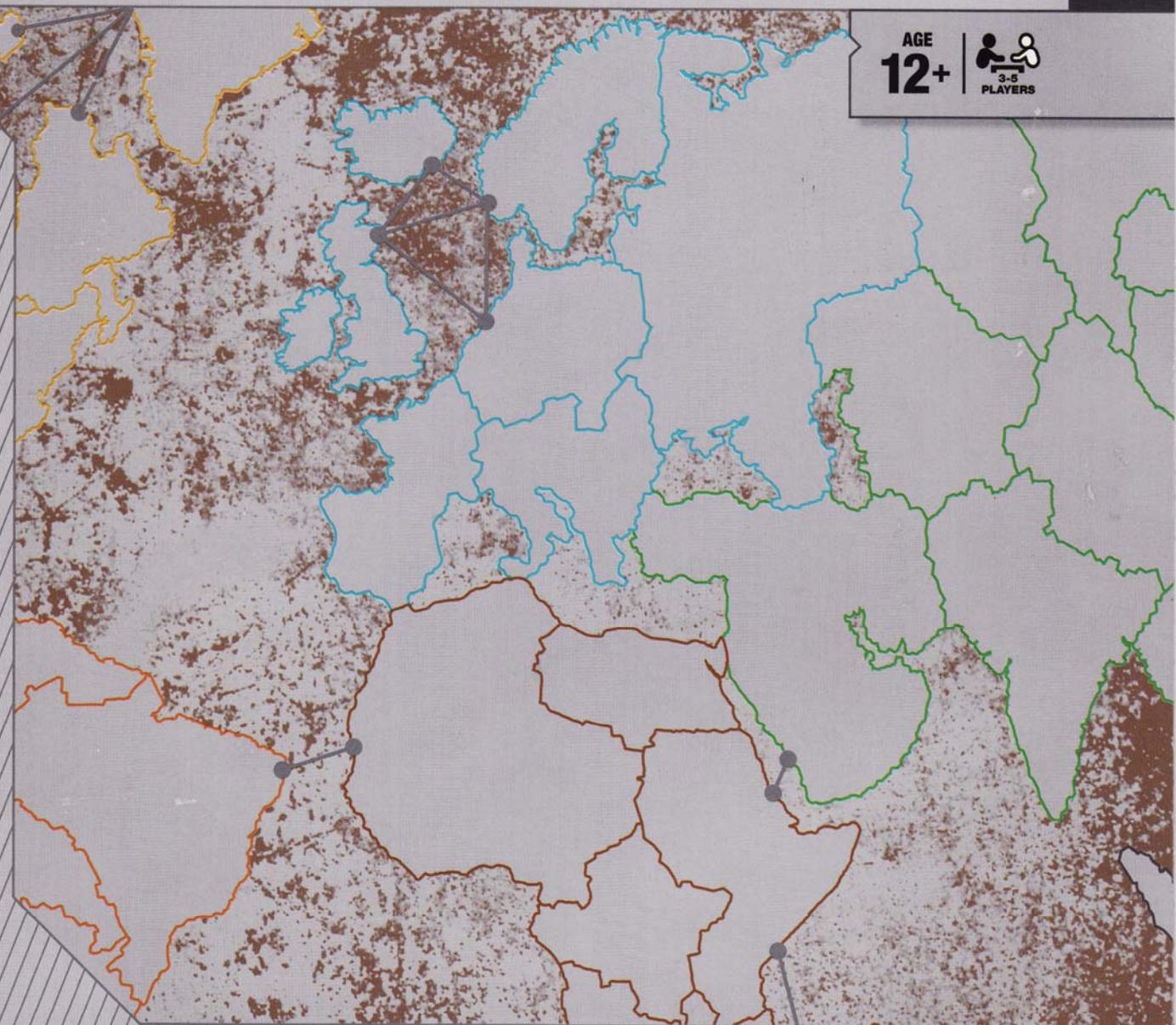


FIELD GUIDE



AGE
12+



START HERE

BASIC TRAINING

Basic Training este conceput ca o versiune introductiva a Risk-ului. Jucati aceasta varianta pana cand va familiarizati cu regulile, apoi treceti la versiunea Command Room

SCOPUL TAU

Fii primul jucator care atinge 3 Obiective si care detine controlul asupra capitalei sale. Nu este vorba despre dominarea globala. Analizeaza obiectivele inainte de a incepe jocul.

INCEPEREA JOCULUI

- Familiarizeaza-te cu continutul jocului citind Components
- Aseaza tabla de joc si toate piesele asa cum este aratat in Basic Training Set Up
- Fiecare jucator da cu zarul. Cel care da cel mai mare numar isi alege o culoare. Ceilalți jucatori isi aleg culorile ramase in ordinea zarurilor.

LA RANDUL TAU

- 1 La inceputul fiecarei runde, iti pozitionezi mai multe trupe (citeste Drafting Troops).
- 2 Apoi iti ataci dusmanii (citeste Attacking).
- 3 Dupa ce termini atacul, ia 1 Obiectiv daca il indeplinesti (citeste Objectives and Rewards).
- 4 Manevreaza trupele si trage o carte daca indeplinesti conditiile (citeste Ending Your Turn).

CASTIGAREA

Castigi daca ai indeplinit 3 Obiective si detii controlul asupra capitalei tale la sfarsitul rundei tale.

© 2008 Hasbro. All rights reserved.

Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd, Caswell Way, Newport NP19 4YH, Tel: 00800 22427276.
Distributed in Australia by Hasbro Australia Limited, 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia.
Tel: 1300 138 697.

Distributed in New Zealand by Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Limited), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. Tel: 0508 828 200.



www.hasbro.co.uk

Made in
Ireland



040845086102

COMPONENTS

SIDE 1

CONTINUT

- Tabla de joc • 7 zaruri • Pachet de 42 carti de joc
- 5 Seturi de Trupe colorate
- 15 Orase • 5 Capitale • Foaje de piese



Teritoriul Braziliei se invecineaza cu Venezuela, Peru si Argentina, deoarece au granita comună. Brasilia este adiacenta de asemenea Africii de Nord deoarece sunt conectate printr-o linie maritima.

Noua Guineea, Indonezia, Australia de Est si Australia de Vest sunt teritorii. Impreuna, cele 4 teritorii formeaza continental Australia.



Fiecare jucator va avea cate o capitala amplasata in unul din teritoriile detinute. Capitalele nu au functie militara, dar este important sa fie detinute.

Capitalele nu pot fi mutate in timpul jocului.

CAPITALE

Tabla de joc este impartita in 42 de teritorii, grupate pe continente: America de Nord (galben), America de Sud (portocaliu), Europa (albastru), Africa (maro), Asia (verde) si Australia (mov).

Unele teritorii se invecineaza cu altele, asta insemnand fie ca au o granita comună, fie ca sunt conectate printr-o linie maritima.

TABLA DE JOC

ORASE

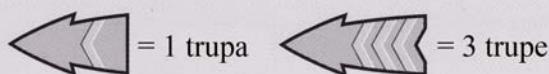
Orasele vor fi amplasate pe tabla de joc in diferite teritorii. Daca detii un teritoriu care are un oras, atunci detii si orasul respectiv. Numarul de orase pe care le detii se adauga la numarul teritoriilor pe care le controlezi atunci cand amplasezi trupe si sunt importante de asemenea si pentru indeplinirea unor Obiective.



TRUPE

Fiecare jucator controleaza trupele de o anumita culoare.

Trupele sunt reprezentate prin doua tipuri diferite de sageti – sageata mai mica reprezinta 1 trupa, iar cea mai mare 3 trupe.



In Statele Unite de Est, Verdele are 2 sageti mici (cate o trupa fiecare) si o sageata mare (3 trupe), totalizand 5 trupe.

OBIECTIVE

Obiectivele reprezinta tinte militare pe care jucatorii vor incerca sa le atinga.



ZARURI

Folosesti zarurile cand ataci sau aperi teritoriile.



Zaruri
de Atac



Zaruri
de Aparare



Zar de
Atac
Bonus



Zar de
Aparare
Bonus

CARTI

Exista cate o carte pentru fiecare teritoriu de pe tabla. Fiecare carte are denumirea si imaginea unui teritoriu, si 1 sau 2 stele.



RECOMPENSE

Recompensele sunt atasate Obiectivelor; odata castigate, ele aduc un bonus trupelor tale. Recompensele sunt utilizate doar in versiunea Command Room a jocului.



**BASIC
TRAINING SET UP
SIDE 1**

PLASAREA OBIECTIVELOR

Asezati Obiectivele Minore pe tabla:

- Controleaza 8 Orase
- Controleaza America de Nord
- Controleaza Europa
- Controleaza Asia

Asezati Obiectivele Minore pe tabla:

- Preia 10 Teritorii intr-un singur tur
- Controleaza 2 Capitale Inamice
- Controleaza 18 teritorii
- Controleaza 2 Continente Complete

Obiectivele ramase se pun la loc in cutie – ele nu vor fi folosite in acest joc.

PLASAREA ORASELOR

Asezati orasele in urmatoarele teritorii:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Statele Unite de Vest • Ontario • Statele Unite de Est • Brazilia • Marea Britanie • Europa de Nord • Europa de Vest • Europa Sudica | <ul style="list-style-type: none"> • Rusia • Egipt • Africa de Sud • India • China • Japonia • Australia de Est |
|---|--|

ATENTIE!

Asezati tabla de joc asa cum se arata in harta alaturata:

(3 jucatori, 4 jucatori, 5 jucatori)

TABLA DE JOC

3

JUCATORI

Ordinea de joc:

- 1 Galben
- 2 Verde
- 3 Albastru

Albastrul incepe jocul cu o carte.

NO. = Numarul de trupe

= Oras

= Capitala



**BASIC
TRAINING SET UP
SIDE 2**

TABLA DE JOC

4 JUCATORI

Ordinea de joc:
1 Galben
2 Verde
3 Albastru
4 Rosu

*Albastru si Rosu incep jocul
cu cate o carte fiecare.*



NO. = Numarul de trupe

 = Oras = Capitala

★ = Capital

TABLA DE JOC

5 JUCATORI

Ordinea de joc:

- 1 Galben
- 2 Verde
- 3 Albastru
- 4 Rosu
- 5 Negru

*Albastru si Rosu incep jocul
cu cate o carte fiecare.*

*Negru incepe
jocul cu 2 carti.*



DRAFTING
TROOPS
SIDE 1°

ATENTIE!

Numarul de trupe pe care le plasezi la inceputul rundei tale este suma urmatoarelor:

- 1 Numarul teritoriilor si oraselor pe care le detii impartit la 3
- 2 Bonusul pentru fiecare continent detinut
- 3 Numarul capitalelor pe care le controlezi
- 4 Trupe castigate din predarea cartilor detinute

3

TERITORII SI ORASE

Numara teritoriile si orasele pe care le detii si impara acest numar la 3 (nu luati in considerare restul). Daca acest numar este mai mic de 3, rotunjiti-l la 3. Ia acest numar de trupe si pune-le in fata ta.

2

BONUSUL DE CONTINENT

Daca detii toate teritoriile dintr-un continent, atunci detii continental respectiv. Tabelul de langa continent indica numarul de trupe care iti revin. Ia aceste trupe si adauga-le la celelalte din fata ta.



Daca detii Africa primesti
3 trupe bonus.

TERRITORII
SI ORASE

Verdele controleaza 13 teritorii si orase la inceputul rundei sale. 13 impartit la 3 este 4. Verdele isi ia 4 trupe.

Albastrul detine 5 teritorii si niciun oras la inceputul rundei sale. Cu toate acestea, nu se trag niciodata mai putin de 3 trupe, deci Albastrul ia 3 trupe.

CONTINENTE

Rosul controleaza Australia. Pe langa trupele pe care le obtine din teritorii si orase, Rosul mai ia 2 trupe pentru ca detine continental Australia.

Galbenul detine Europa si Africa. Pe langa trupele pe care le ia pentru teritoriile si orasele detinute, Galbenul mai obtine 8 trupe pentru ca detine aceste 2 continente (5 pentru Europa si 3 pentru Africa).

TABLA DE JOC



DRAFTING
TROOPS
SIDE 2

3

CAPITALE

Obtii o trupa pentru fiecare capitala pe care o controlezi, inclusiv cea proprie. Adauga aceste trupe la cele din fata ta.



4

CARTI

Modul in care se obtin cartile este explicat in *Ending Your Turn*.

Cartile au 1 sau 2 stele. Daca ai carti care au 2 sau mai multe stele, poti schimba o parte din ele sau pe toate pentru obtinerea de trupe. Numarul stelelor determina numarul de trupe pe care le obtii. Poti schimba 2 pana la 10 stele. Consulta tabelul de pe tabla de joc pentru a vedea cate trupe poti obtine pentru un set de carti. Adauga aceste trupe la cele din fata ta.

Teritoriile indicate pe carti nu sunt relevante cand se formeaza trupele.

Rosu are 3 carti continand 4 stele la inceputul rundei sale. Le schimba pe toate pentru obtinerea a 7 trupe.



2	2	5	10
3	4	6	13
4	7	7	17

8	21	9	25
9	25	10	30
10	30		

DUPA FORMAREA
TRUPELOR

Dupa ce alcatuiesti trupele, plaseaza-le pe TOATE in teritorii pe care le detii. Poti alege sa amplasezi toate trupele intr-un singur teritoriu sau sa le raspandesti in teritoriile detinute.

ATTACKING

SIDE 1

ATENTIE!

Daca esti familiarizat cu versiunile mai vechi ale jocului RISK,
poti sari peste aceasta parte – Atacul nu s-a schimbat.

ATACUL

La randul tau, poti ataca teritorii inamice adiacente
in incercarea de a le cucerii.
Atacul este optional.

1 Alege unul din teritoriile tale care contine cel putin 2 trupe. Alege 1 trupa care sa “stea in spate” si sa apere teritoriul. Trupa/trupele care raman pot ataca teritoriul inamic.

2 Alege cate trupe vor ataca. Poti trimite in atac 1, 2 sau 3 trupe. Teritoriul tau poate contine mai mult de 3 trupe, dar nu poti trimite in atac mai mult de 3.

3 Cel care se apara alege cate trupe vor apara – 1 sau 2 trupe.

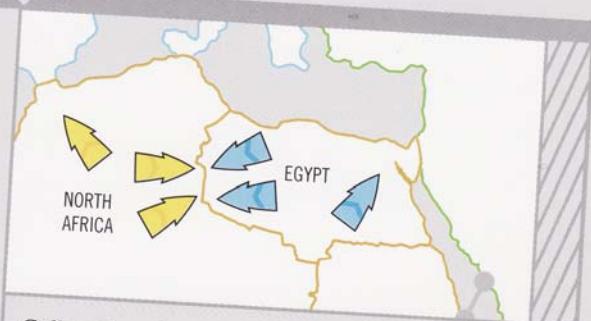
4 Fiecare da cu cate 1 zar pentru fiecare trupa din lupta. Asta inseamna ca cel care ataca da cu 1, 2 sau 3 zaruri, iar cel care se apara da cu 1 sau 2 zaruri.

5 Fiecare jucator isi pune zarurile in ordine, de la cel mai mare la cel mai mic. Comparati zarul vostru cel mai mare cu cel al adversarului. Castiga cel cu numarul cel mai mare, iar in caz de egalitate castiga cel care se apara.

6 Cel care pierde isi indeparteaza o trupa de pe teritoriu.

7 Comparati cel de-al doilea zar. Cel care pierde isi ia o trupa de pe teritoriu.

Daca nu exista zar cu care sa-l compari pe al tau, insemanand ca ai dat cu 1 sau 2 zaruri mai mult decat adversarul, atunci ignora acel zar/acele zaruri.



Galbenul are 3 trupe in Africa de Nord si vrea sa atace Egiptul. Trimit 2 trupe in Egipt. Nu le poate trimite pe toate 3 deoarece 1 trupa trebuie sa ramana in aparare. Albastrul apara Egiptul si are 3 trupe. El poate trimite doar 2 in lupta.



Verdele are 10 trupe in Africa de Est si trimite 3 trupe sa atace Egiptul. (Verdele nu poate trimite mai multe trupe deoarece maxim 3 trupe pot ataca in acelasi timp.) Albastrul se apara cu 2 trupe.

Verdele da cu 3 zaruri, cate unul pentru fiecare trupa de atac, iar Albastrul se apara cu 2 zaruri. Cel mai mare zar al Verdelui, un 6, este mai mare dact cel mai mare zar al Albastrului, un 5. Albastrul elimina o trupa din aparare. Cel de-al doilea zar al Verdelui este egal cu cel al Albastrului. Din moment ce in caz de egalitate castiga cel care se apara, Verdele elimina o trupa de atac. Ultimul zar al Verdelui, un 3, nu este folosit deoarece nu exista un zar de aparare cu care sa fie comparat.

ATTACKING

SIDE 2

Daca cel care se apara inca mai are trupe in teritoriu:

- Poti ataca din nou daca doresti si poti sa faci acest lucru, fie intre aceleasi teritorii, fie intre teritorii noi.

Daca cel care se apara nu mai are trupe in acel teritoriu:

- Muta trupele de atac in teritoriul respectiv. Poti de asemenea sa muti si alte trupe din teritoriul de atac. Astfel, chiar daca poti ataca cu doar 3 trupe, poti muta mai multe de atat in teritoriul cucerit. Nu uita ca trebuie sa lasi cel putin o trupa in spate – niciun teritoriu nu poate fi abandonat.
- Daca teritoriul cucerit are o capitala inamica, lasa capitala in teritoriul respectiv.
- Poti ataca in continuare alt teritoriu daca doresti si poti.

ELIMINAREA
ALTRUI JUCATOR

Elimini alt jucator daca ii infrangi ultima trupa de pe tabla. Acest jucatoriese din joc. Ca recompensa, iezi toate cartile acestuia (daca are) si le adaugi la ale tale. Lasa capitala celui invins pe tabla.



Verdele ataca trupa de aparare a Albastrului din Egipt dinspre Africa de Est trimisand acolo 3 trupe. Verdele castiga lupta si isi muta cele 3 trupe de atac in Egipt. Apoi muta inca 5 trupe din Africa de Est in Egipt. El trebuie sa lase cel putin 1 trupa in spate.

**OBJECTIVES
AND REWARDS**
SIDE 1

CUM OBIECTIVELE

Cand termini atacul, uita-te la Obiectivele care sunt cu fata in sus pe tabla de joc. Daca ai realizat unul din ele in timpul rundei tale, poti lua acel Obiectiv si sa il pui in fata ta. Nu puneti alt Obiectiv pe tabla de joc. Pe parcursul jocului vor ramane din ce in ce mai putine Obiective disponibile.

Daca poti realiza mai mult de 1 Obiectiv in runda ta, alegi unul singur – un jucator poate lua un singur Obiectiv intr-o runda.

Odata ce un Obiectiv este realizat, acesta nu poate trece la alt jucator decat atunci cand un jucator este eliminat. Daca elimini alt jucator, ii iei si Obiectivele pe langa cartile pe care le avea acel jucator.

OBIECTIVE MINORE

**CONTROL
EUROPE**

Controleaza toate cele 7 teritorii din Europa.

**CONTROL
NORTH AMERICA**

Controleaza toate cele 9 teritorii din America de Nord.

**CONTROL
ASIA**

Controleaza toate cele 12 teritorii din Asia.

**CONTROL
8 CITIES**

Controleaza cel putin 8 orase. Acestea pot fi oriunde pe harta.

**CONTROL
AN ENEMY
CAPITAL**

Controleaza cel putin 1 capitala inamica. Nu este necesar sa detii controlul capitalei proprii.

**TAKE OVER
4 CITIES
IN 1 TURN**

Preia controlul a cel putin 4 orase pe care nu le detineai inainte de inceputul rundei tale.

OBIECTIVE MAJORE

**TAKE OVER
10 TERRITORIES
IN 1 TURN**

Preia controlul a cel putin 10 teritorii pe care nu le detineai inainte de inceputul rundei tale.

**CONTROL
2 ENEMY
CAPITALS**

Controleaza cel putin 2 capitale inamice. Nu este necesar sa detii controlul capitalei proprii.

**CONTROL 18
TERRITORIES**

Controleaza cel putin 18 teritorii oriunde pe harta.

**CONTROL 2
COMPLETE
CONTINENTS**

Controleaza toate teritoriile de pe 2 continente diferite.

**TAKE OVER AN
ENTIRE CONTINENT
IN 1 TURN**

Preia controlul asupra unui continent in care nu detineai niciun teritoriu la inceputul rundei tale.

**CONTROL
11 CITIES**

Controleaza cel putin 11 orase. Acestea pot fi oriunde pe harta.

**OBJECTIVES
AND REWARDS**
SIDE 2

RECOMPENSE
(Command Room)

In versiunea Command Room a jocului, atunci cand realizezi un Obiectiv obtii si recompensa de pe el. Daca nu este precizat altfel, pune recompensa in fata ta pentru a-ti aminti de Recompensa ta.

Daca elimini alt jucator nu iei si Recompensele lui. Acestea sunt eliminate odata cu jucatorul respectiv.

RECOMPENSE MINORE



Airfield: La piesa Airfield si pune-o imediat pe orice teritoriu pe care il detii. Atat timp cat ai Airfield-ul adaugi 1 la cel mai mare zar al tau pentru orice lupta care are loc in acel teritoriu sau intr-un teritoriu adjacent. Acest lucru este valabil atat in atac cat si in apărare. Daca pierzi controlul asupra teritoriului in care ai Airfield-ul, atunci Airfield-ul este distrus (dar pastrezi in continuare Obiectivul cu care acesta a venit). Daca amplasezi doua Airfield-uri astfel incat sa fie afectat acelasi teritoriu, poti obtine beneficii doar de la unul din Airfield-uri.



Additional Maneuvre: Faci o manevrare a trupelor in plus in timpul fazei de manevra.



Guaranteed Card: Ti se garanteaza 1 carte la sfarsitul rundei tale, indiferent daca ai cucerit sau nu un teritoriu, sau daca ai obtinut un Obiectiv.



Starting Maneuvre: Faci o manevrare a trupelor la inceputul rundei tale, dupa ce ai amplasat trupele, dar inainte de a face primul atac.

RECOMPENSE MAJORE



Airfield: Acest Airfield functioneaza la fel ca recompensa minora Airfield.



Defence Die: La zarul de apărare ca bonus. Cand te aperi, dai si cu acest zar pe langa zarurile rosii normale. Dupa ce dai cu zarurile, schimba cel mai mic zar rosu cu zarul de apărare bonus (daca zarul de apărare bonus nu este mai mic) si rearanjeaza zarurile dupa cum este necesar.



Attack Die: La zarul de atac ca bonus. Cand ataci, dai si cu acest zar pe langa zarurile negre normale. Dupa ce dai cu zarurile, schimba cel mai mic zar negru cu zarul de atac bonus (daca zarul de atac bonus nu este mai mic) si rearanjeaza zarurile dupa cum este necesar.



2 Troops: Primesti 2 trupe in plus la fiecare runda cand formezi trupele.

ENDING
YOUR TURN

ATENTIE!

La sfarsitul rundei tale, faci 2 lucruri:

- Manevrezi Trupele
- Tragi o Carte (posibil)

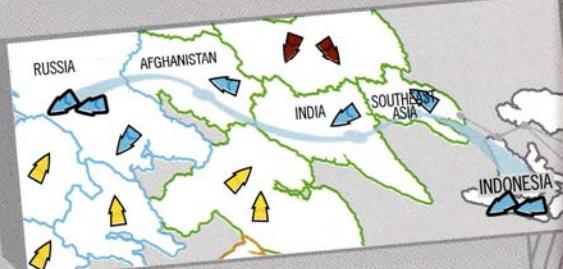
MANEVRAREA TRUPELOR

Manevrarea trupelor este optională.

Ia cate trupe vrei de pe unul din teritoriile tale si muta-le pe un alt teritoriu. (Nu uita sa lasi cel putin o trupa in spate – nu poti abandona un teritoriu)

Teritoriile sunt “legate” daca toate teritoriile aflate intre ele iti apartin. Nu poti trece prin teritorii inamice.

Aceste nu este un atac; este o miscare dintr-un teritoriu in altul pentru protejarea primei linii sau luarea pozitiei pentru runda urmatoare.



La sfarsitul rundei tale poti manevra trupe din Indonezia prin Asia de Sud, prin India, Afganistan si Rusia din moment ce detii controlul asupra acestor teritorii. Din moment ce doar ai trecut prin teritoriile proprii, Indonezia si Rusia sunt “legate”.

TRAGE O CARTE

Daca ai cucerit cel putin un teritoriu inamic in runda ta, atunci iei o carte. Trage cartea de deasupra teancului de carti si adaug-o la celelalte carti ale tale. Nu conteaza daca ai cucerit 1 teritoriu sau 40, primesti o singura carte.

Daca iezi un Obiectiv, in acea runda nu poti sa tragi si o carte.

Daca nu mai sunt carti in pachet, amestecati cartile eliminate si faceti un nou teanc.

COMMAND ROOM

SCOPUL TAU

Fii primul jucator care atinge 3 Obiective si care detine controlul asupra capitalei sale.

PREGATIREA JOCULUI

Plasati Orasele:

Trageti 15 carti cu teritorii la intamplare si asezati cate un oras pe fiecare teritoriu. Amestecati din nou toate cartile.

Plasati Obiectivele:

Amestecati toate obiectivele si plasati la intamplare 4 Obiective Minore si 4 Majore cu fata in sus pe tabla de joc. Puneti la loc in cutie Obiectivele ramase.

Plasati Recompensele:

Amestecati toate piesele cu Recompense. Plasati Recompensele Minore cu fata in sus pe fiecare dintre Obiectivele Minore.

Plasati Recompensele Majore cu fata in sus pe fiecare dintre Obiectivele Majore.

Numararea Trupelor:

Se numara trupele de start, in functie de numarul de jucatori.

JUCATORI	3	4	5
TRUPE	30	25	20

INCEPEREA JOCULUI

- Se joaca in sensul acelor de ceas, de la primul jucator.
- Primul si al doilea jucator incep fara nicio carte.
- Al treilea si al patrulea jucator incep cu 1 carte.
- Al cincilea jucator incepe cu 2 carti.

CUCERIREA LUMII

Pentru a juca o versiune actualizata a clasnicului joc RISK de Dominatie Globala, schimbati o singura regula: nu va opriti cand un jucator are 3 Obiective. Jucati pana cand un jucator detine controlul asupra tuturor teritoriilor.

Acest jucator este castigatorul. Pana cand jucati din nou, poti cere ca toti jucatorii care au pierdut sa iti spuna "Sir". Serios.

INCEPUTUL

Familiarizeaza-te cu materialele citind Components.

Familiarizeaza-te cu regulile din Basic Training Set UP.

Dupa ce joci un joc Basic Training va fi mai usor sa joci Command Room.

Plasarea Capitalelor:

Fiecare jucator da cu un zar. Cel care da cel mai mult preia controlul asupra primului sau teritoriu prin plasarea capitalei si a unei trupe de start intr-un teritoriu liber. Apoi jocul continua in sensul acelor de ceas. Urmatorul jucator plaseaza capitala si o trupa intr-un teritoriu liber, revendicand acel teritoriu, si asa mai departe.

Revendicarea teritoriilor ramase:

Cand se ajunge iar la jucatorul care a inceput, acesta pune o trupa de start intr-un teritoriu liber si jocul continua in sensul acelor de ceas. In cele din urma, toate cele 42 de teritorii vor fi revendicate. (Unii jucatori pot detine cu un teritoriu mai mult decat altii.)

Intarirea Teritoriilor:

Urmatorul jucator intareste un teritoriu prin plasarea unei trupe de start intr-un teritoriu detinut de acesta. Intarirea continua in sensul acelor de ceas pana cand au fost amplasate toate trupele de start ale tuturor jucatorilor.

LA RANDUL TAU

- 1 La inceputul fiecarei runde iti formezi mai multe trupe (vezi Drafting Troops).
- 2 Apoi iti ataci dusmanii (vezi Attacking).
- 3 Dupa ce termini atacul, iezi un Obiectiv si Recompensa corespunzatoare daca l-ai indeplinit (vezi Objectives and Rewards).
- 4 Manevreaza-ti trupele si trage o carte daca ti se cuvine (vezi Ending Your Turn).

CASTIGAREA JOCULUI

Castigi daca ai 3 Obiective si detii controlul asupra capitalei tale la sfarsitul rundei tale.