



WALT DISNEY PICTURES - WALDEN MEDIA

- LE CRONACHE DI -

NARNIA

IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

Risiko![®] JUNIOR



Regole di gioco



il piacere di giocare insieme



Scopo del gioco

Contribuire insieme agli altri giocatori alla sconfitta della Strega Bianca, guidando parte delle truppe sotto il comando di Peter, ed essere, alla fine, il giocatore con il maggior numero di territori.

Componenti

- 5 serie di bandierine in plastica in 5 diversi colori.
- Una serie di 128 gettoni in cartone fustellato raffiguranti le forze in campo, suddivisi in due gruppi (uno per le truppe guidate da Peter e l'altro per quelle della Strega Bianca).
- Un mazzo di carte speciali.
- 3 dadi bianchi
- 3 dadi neri.
- Due sacchetti in stoffa di diverso colore.
- Una plancia di gioco

La plancia di gioco

La plancia di gioco raffigura la mappa di Narnia suddivisa in 24 territori, 12 dei quali contraddistinti dal simbolo della Strega Bianca e 12 dal simbolo di Peter. Sulla plancia di gioco è anche presente uno spazio dove collocare il mazzo di carte e uno spazio per gli scarti.



Preparazione del gioco

Per prima cosa si devono staccare tutti i gettoni dalla loro fustella, quindi mettere quelli appartenenti alla Strega Bianca nel sacchetto bianco e quelli delle truppe di Peter nell'altro.

Ogni giocatore deve scegliere quale sarà il suo colore e prendere tutte le bandierine corrispondenti. Le bandierine bianche sono destinate alla Strega Bianca e non possono essere utilizzate dai giocatori.

A turno, pescate un gettone dal sacchetto della Strega Bianca e collocatelo su uno dei territori contraddistinti dal suo simbolo, ponendovi sopra anche una bandierina bianca.

Per determinare il turno di gioco, potete pescare dal mazzo una carta e seguire l'ordine dei simboli colorati indicato in basso. Se pescate una delle carte sulle quali non sono presenti i simboli colorati, rimettetela nel mazzo e pescatene un'altra.

Quando tutti i 12 territori di partenza della Strega Bianca sono stati occupati, i giocatori devono iniziare a collocare in campo le proprie forze.

A turno ogni giocatore pesca un gettone dal sacchetto contenente quelli raffiguranti le truppe di Peter e lo colloca su uno dei territori liberi contraddistinti dal simbolo di Peter, ponendovi sopra una delle proprie bandierine.

A seconda del numero dei partecipanti, ciascuno avrà 6, 4 o 3 territori iniziali. Tutti i territori di partenza confinano con uno o più dei territori controllati dalla Strega Bianca.

Dopo aver occupato tutti i territori, dovete mischiare accuratamente il mazzo delle carte e metterlo sull'apposito spazio sulla plancia di gioco.

A questo punto, siete pronti a iniziare il gioco.

Inizia il giocatore che ha messo in campo per ultimo le sue armate durante la fase di preparazione.

Turno di gioco

Ogni turno di gioco inizia pescando una carta dal mazzo.

Il giocatore che deve pescare la carta è quello che ha compiuto l'ultima azione nel turno di gioco precedente.

Chi pesca la carta ne legge ad alta voce le istruzioni, quindi il gioco prosegue secondo l'ordine indicato dai simboli colorati posti in fondo alla carta (se siete in meno di 4 considerate solo i colori effettivamente in gioco).

Il giocatore di turno può eseguire una delle tre diverse azioni qui di seguito indicate:

1. Pescare dal sacchetto delle armate di Peter un gettone di rinforzo e collocarlo sulla plancia di gioco su un territorio in proprio possesso.

2. Eseguire uno spostamento strategico fra due territori in proprio possesso.
3. Sferrare un attacco da un territorio in proprio possesso ad uno adiacente occupato dalla Strega Bianca.

Ricordate che potete eseguire una sola di queste tre azioni al vostro turno.

I rinforzi

I rinforzi che i giocatori possono mettere in campo sono rappresentati dai gettoni raffiguranti le truppe sotto il comando di Peter. Vi sono tre tipi diversi di gettoni, raffiguranti una, due o tre immagini. In base al numero di immagini raffigurate, il valore del gettone può essere di 1, 2 o 3 e questo determina la diversa forza di ogni gettone nel corso dei combattimenti. I gettoni rappresentano le truppe al comando di Peter o della Strega Bianca.

Non c'è alcun limite al numero di gettoni che possono essere collocati all'interno di ogni territorio, ma è necessario che siano sempre impilati in ordine decrescente di valore in modo che quelli di valore superiore siano al di sopra di quelli di valore inferiore.

I gettoni della Strega Bianca sono simili a quelli di Peter, ma raffigurano truppe diverse. Anche quelli della strega Bianca hanno un valore variabile da 1 a 3, ma sono distribuiti in modo diverso, con un certo vantaggio a favore della Strega Bianca.



Peter Valore 1



Peter Valore 2



Peter Valore 3



Strega Bianca
Valore 1



Strega Bianca
Valore 2



Strega Bianca
Valore 3

Quando il giocatore di turno decide di pescare un gettone di rinforzo lo deve collocare su un proprio territorio, sotto la bandierina del proprio colore. Se sul territorio prescelto vi sono già uno o più gettoni, il giocatore deve impilare il gettone di rinforzo rispettando la regola che vuole quelli di valore superiore posti più in alto rispetto a quelli di valore inferiore.

Nel corso del gioco è possibile che un territorio resti senza gettoni, ma sia occupato esclusivamente da una bandierina colorata.

Spostamento strategico

Lo spostamento strategico avviene fra due territori adiacenti, controllati dallo stesso giocatore. Il giocatore può muovere da un territorio all'altro quanti gettoni vuole.

Combattimenti

I combattimenti avvengono sempre fra due territori adiacenti, uno dei quali occupato da un giocatore e l'altro dalla Strega Bianca. Combattimenti fra i giocatori non sono invece possibili.

Ogni combattimento avviene attraverso una serie di lanci di dadi. Ogni lancio di dadi rappresenta uno scontro fra le truppe della Strega Bianca e quelle di Peter, raffigurate su due gettoni, uno per parte. Le bandierine sono equivalenti ad un gettone di valore 1 e possono combattere in difesa del territorio sul quale si trovano. Non possono, invece, essere utilizzate per sferrare attacchi.

L'attaccante lancia un numero di dadi pari al valore del gettone che si trova in cima alla sua pila e lo stesso fa il difensore (ovviamente in base al proprio gettone). I dadi per la Strega Bianca vengono lanciati sempre dal giocatore che si trova a sinistra di chi è coinvolto direttamente nel combattimento. I punteggi ottenuti con i dadi dai due contendenti vengono messi in ordine decrescente e confrontati uno a uno.

Chi vince il maggior numero di confronti si aggiudica la battaglia ed elimina il gettone dell'avversario. In caso di parità, vince il difensore.

Esempi di combattimento

Attaccante: 6-6-2 - Difensore: 6-5-2

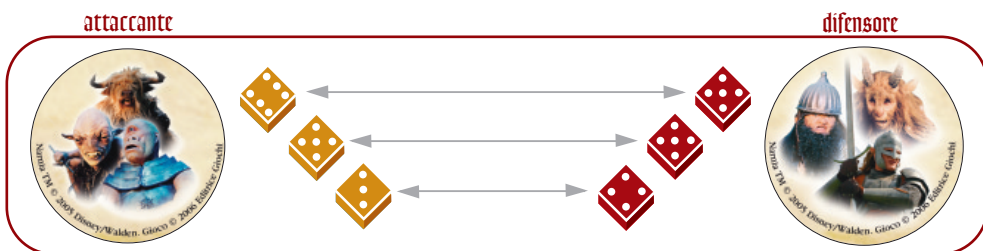


Il difensore ha perso e deve eliminare dal gioco il proprio gettone coinvolto nella battaglia.

Il confronto fra i due valori più elevati (6-6) non viene vinto da nessuno, il secondo (6-5) viene vinto dall'attaccante e il terzo (2-2) non viene vinto da nessuno. Il risultato finale è quindi di 1-0 per l'attaccante. Il difensore ha perso e deve eliminare dal gioco il proprio gettone coinvolto nella battaglia.

Altro esempio:

Attaccante: 6-5-3 - Difensore: 5-5-4



La situazione finale è di parità (1 a 1), quindi vince il difensore e l'attaccante deve eliminare il suo gettone.

In questo caso abbiamo il primo confronto (6-5) favorevole all'attaccante, il secondo (5-5) nullo e il terzo (4-3) favorevole al difensore. La situazione finale è di parità (1 a 1), quindi vince il difensore e l'attaccante deve eliminare il suo gettone.

In quest'altro esempio, il combattimento avviene fra gettoni di diverso valore:

Attaccante: 3-3-2 - Difensore: 3



Il difensore vince perché l'unico confronto possibile (3-3) sancisce una parità finale.

Malgrado la netta inferiorità numerica è il difensore a vincere perché l'unico confronto possibile (3-3) sancisce una parità finale. In questo caso, l'attaccante non è riuscito a sfruttare il vantaggio dato dal maggior numero di dadi da lanciare.

Al termine di ogni lancio, il perdente deve eliminare un gettone, riponendolo nel corrispondente sacchetto dei rinforzi, mentre il vincente deve mettere il gettone che ha appena combattuto in fondo alla pila (a meno che non sia l'ultimo disponibile in quel territorio).

Notate che, quando il combattimento coinvolge più gettoni, è possibile che un gettone utilizzato in precedenza torni ad essere il primo della pila. Questa cosa è del tutto normale. Ogni gettone può, infatti, partecipare a più combattimenti nello stesso turno di gioco.

Il combattimento prosegue fino a che l'attaccante ha perso tutti i gettoni oppure quando il difensore perde tutti gettoni e anche la bandierina. Quest'ultima combatte contro l'attaccante, lanciando un singolo dado, solo se non vi sono più gettoni a difesa del territorio.

Se il difensore viene sconfitto, l'attaccante può occupare il territorio conquistato con una bandierina del proprio colore. Inoltre può, se lo desidera, invadere il territorio con uno o più gettoni presi dal territorio attaccante (dove, se lo desidera, può lasciare la sola bandierina a difesa).

Le azioni della Strega Bianca

Quando l'ultimo giocatore indicato dalla sequenza ha effettuato la sua azione di gioco, arriva il turno della Strega Bianca che attaccherà proprio il giocatore che ha giocato per ultimo. Il giocatore predestinato decide dove subire l'attacco della Strega, ma deve sempre scegliere, se possibile, un territorio attaccante (della Strega Bianca) sul quale vi sia almeno un gettone di valore 3. Nel caso non vi fosse neppure un territorio con un gettone da 3 il giocatore è libero di scegliere come vuole (ma non può evitare di essere attaccato). Nel caso in cui il giocatore non confinasse con alcun territorio della Strega Bianca, il turno si concluderebbe all'istante.

Prima di subire l'attacco, ma dopo aver scelto il luogo del combattimento, il giocatore pesca un gettone di rinforzo per la Strega Bianca e lo colloca all'interno del territorio attaccante (rispettando la solita regola dell'ordine decrescente). A questo punto il combattimento può avere inizio e avverrà secondo le regole già esposte.

Se la Strega Bianca vince il combattimento, occupa il territorio conquistato con l'ultimo gettone utilizzato, sul quale viene posta una bandierina bianca.

Limite al numero dei gettoni in campo

Il numero dei gettoni disponibili per il gioco rappresenta anche un limite a quelli utilizzabili. Quando un gettone viene sconfitto in combattimento, torna nel sacchetto da cui era stato pescato, ma può capitare comunque che non vi siano più gettoni da pescare. In questo caso il gioco prosegue senza ulteriori rinforzi.

Fine del gioco

Il gioco finisce nel momento in cui la Strega Bianca non possiede più territori sotto il suo controllo. Narnia è finalmente libera!

Il giocatore che possiede il maggior numero di territori viene proclamato vincitore. In caso di parità vince colui che ha sferrato l'ultimo attacco alla Strega Bianca.

Le carte

Qui di seguito una descrizione più dettagliata di tutte le carte presenti nel mazzo:



Tramuta in pietra – il giocatore che ha pescato la carta deve eliminare dal gioco una delle sue armate. L'armata deve essere del valore più alto possibile, ma il giocatore decide da quale territorio eliminarla. Per esempio, se il giocatore possiede tre gettoni di valore 3 in 3 diversi territori, dovrà scegliere quale di questi gettoni eliminare.



Tempesta di neve – il giocatore che ha pescato la carta salterà il suo turno di gioco.



Sortilegio malvagio – Tutti i giocatori lanciano un dado. Chi ottiene il punteggio più alto è salvo (ripetete il lancio in caso di parità). Tutti gli altri devono eliminare una delle loro armate di valore più alto (ma possono scegliere da quale territorio). In pratica tutti coloro che sono in gioco, con l'eccezione di uno solo, subiranno una grave perdita a causa del sortilegio malvagio della Strega Bianca.

Attacco



La Strega Bianca offre un attacco contro il giocatore che ha pescato la carta. Il giocatore può scegliere dove subirà l'attacco, ma deve comunque scegliere un territorio della Strega Bianca che contenga un'armata del valore più alto.



Attacco – La strega Bianca effettua immediatamente un attacco contro il giocatore che ha pescato la carta. Questo attacco è in aggiunta a quello che effettuerà al termine del turno dei giocatori.

Tradimento



Il giocatore che ha pescato la carta deve scegliere una delle sue armate in campo e metterla in un territorio occupato dalla Strega Bianca. Da questo momento quell'armata combatterà per il nemico.



Tradimento – Il giocatore che ha pescato la carta deve scegliere una delle sue armate in campo e metterla in un territorio occupato dalla Strega Bianca. Da questo momento quell'armata combatterà per il nemico! L'armata prescelta può trovarsi in qualsiasi punto della plancia di gioco ed essere collocata in qualsiasi territorio occupato dalla Strega Bianca, senza bisogno che i due territori siano adiacenti. Il giocatore deve, obbligatoriamente, scegliere uno dei gettoni che si trovano in cima alle loro pile.

Terrore



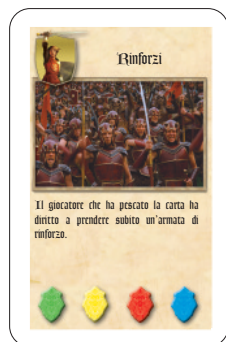
Tutte le armate di valore 1 di tutti i giocatori vengono eliminate dal gioco.



Terrore – tutte le armate di valore 1 di tutti i giocatori vengono eliminate dal gioco, anche se non si trovano in cima alla loro pila. Ovviamente, per armate si intendono solo quelle raffigurate sui gettoni e non le bandierine.

Le carte di Peter

Rinforzi – Il giocatore di turno ha diritto a pescare dal sacchetto delle armate di Peter uno, due o tre gettoni (in base a quanto indicato sulla carta) che potrà mettere in campo subito, su uno o più territori in suo possesso.



Attacco a sorpresa – il giocatore che ha pescato la carta può eliminare uno dei gettoni della Strega Bianca da un territorio a sua scelta. Ovviamente, la cosa più conveniente per tutti è quella di eliminarne uno del valore più elevato, ma il giocatore è libero di fare una scelta diversa se può essere utile per la sua strategia di gioco.



La forza di Aslan – questa carta è molto utile perché garantisce al giocatore che l'ha pescata, anche se solo per il turno in corso, la possibilità di ripetere un lancio di dadi durante un combattimento, qualora il punteggio non fosse di suo gradimento. Tenete conto che il giocatore può ripetere il lancio eseguito da lui, ma non quello valido per la Strega Bianca, quindi utilizzate la forza di Aslan solo se avete concrete possibilità di ribaltare l'esito di uno scontro.



Forza invincibile – tutte le armate del giocatore che ha pescato questa carta avranno valore 3, anche se solo per il turno in corso. E' l'occasione ideale per sferrare un attacco micidiale utilizzando i gettoni che normalmente avrebbero valore più basso e approfittare di questo improvviso vantaggio per infliggere una dura sconfitta alla Strega Bianca.



Coraggio – questa carta è l'unica a non avere una sequenza di colori in basso. Chi la pesca ha, infatti, diritto a giocare subito un turno supplementare, al termine del quale pescherà un'altra carta. Nel turno supplementare, il giocatore può eseguire una delle tre azioni abituali e poi pescare di nuovo. Se la nuova carta pescata dovesse essere nuovamente una carta Coraggio, il fortunato giocatore avrebbe diritto ad un altro turno supplementare.



Risiko![®]
JUNIOR



il piacere di giocare insieme

Narnia TM © 2005 Disney/Walden.

Gioco © 2006 Editrice Giochi

Risiko Junior © Copyright 2006

Editrice Giochi S.p.A. Milano.

